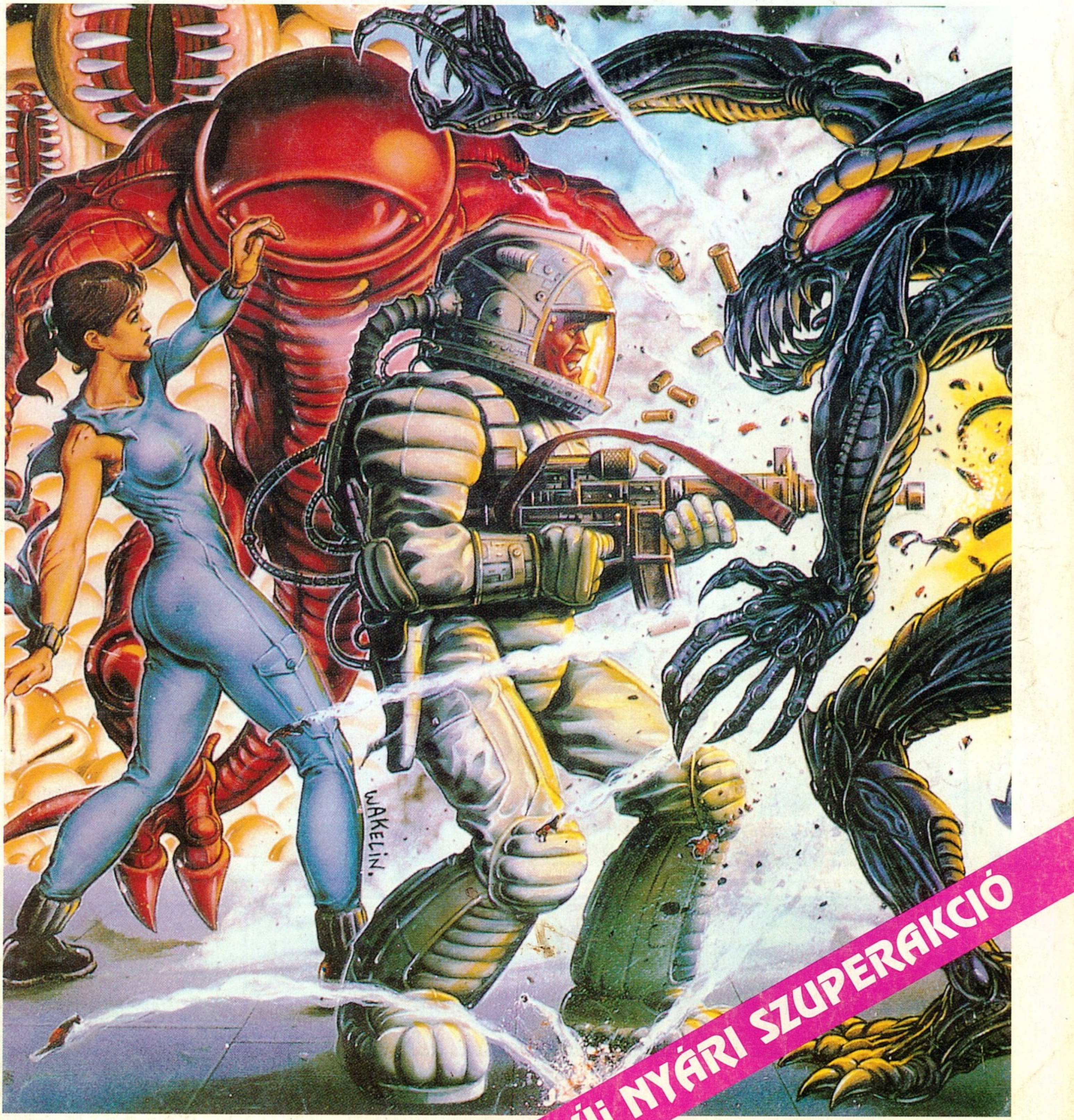
576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 4. szám, 1992. április

Ára: 98,– Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!

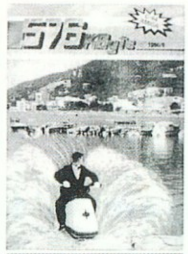

1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1



1991/2



1991/3


1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8


1991/9


1991/10



1991/11


1991/12

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!



1992/1



1992/2



1992/3

SZIMULÁTOR KÜLÖNSZÁM!

100 Ft-os kedvezményes áron még kapható.

*A*z 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható:

- Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért
- Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
- Ez már szuper kedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható
- Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,– Ft/példány áron kaphatja meg.

Az 1991/7-8 számtól a lap eredeti áron vásárolható meg. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Postacím:
COMGAME GMK
1389 Bp, Pf. 132

TARTALOM



HUGO II. 19



APIDYA 17

Tisztelt Olvasóink!

A márciusi számunkban megjelent TESZT minden várakozásunkat felülmúló levéláradatot váltott ki. Nagyon sokan értékelték lapunkat és ez arra bíztat minket, hogy továbbra is alakítsuk azt az olvasók javaslatai, igényei alapján.

Mint látjátok kicsit átalakítottuk a lap fejlécét is, hozzáigazítva a belső tartalom és forma jellegének megfelelően.

Sok-sok olvasó kérésének megfelelően leírásaink végén visszatérünk a „szárazabb", de könynyen áttekinthető értékelésre.

A húsvéti előfizetői akciónk osztatlan sikert aratott ezért folytatjuk akciósorozatunkat. Már ebben a számban indítjuk a nyári szuperakciót.

A június 25-ig beérkező előfizetők között ismét egy AMIGA 500-ast sorsolunk ki és ráadásnak a három legújabb játékot, még a nyár előtt megnyerheti a legszerencsésebb.

Tehát játékra fel!

Változatlanul várjuk véleményeiteket, javaslataitokat és mi törekszünk azok figyelembevételével szerkeszteni a lapot.

Végezetül a szerkesztőség nevében minden kedves olvasónknak kellemes húsvéti ünnepeket kívánunk.

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

'92/4

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

HÍREK

C-64

–A C64-es tábornak mostanában jó dolga van, hiszen egyre-másra készülnek el csúcs Amiga játékok jól sikerült átiratai. A következő hónapokban azonban néhány igazán eredeti és új program is piacra kerül számukra. Ilyen lesz a GRANDSLAM BEAVERS-je, melynek főszereplője egy mindenre elszánt hód. Jethro (mert így hívják), nyugodtan éldegél, amíg is egy gonosz rókákból álló bűnszövetkezet el nem rabolja kedvesét. Ekkor hódunk elindul, hogy négy veszélyes völgykatlanon átjutva bosszút álljon. Fegyverként izmos farkát és az út közben található tárgyakat használja. A BEAVERS stílusát tekintve tisztán mászkálós játék, de olyan grafikával és animációval, amellyel egy igazi 1992-es programnak rendelkeznie kell.

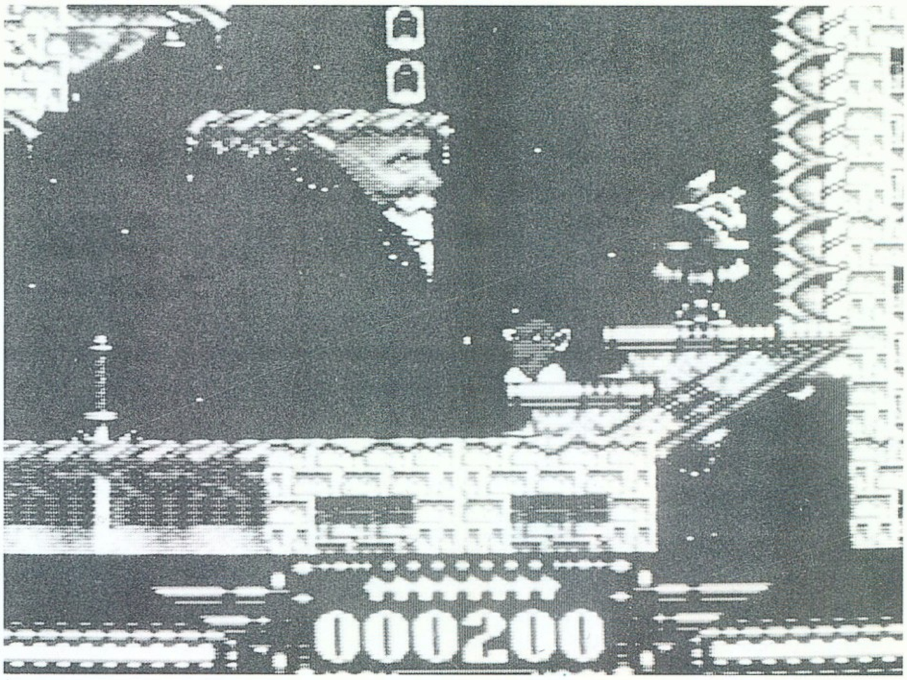
– Aki valami komolyabbra vágyik, az ne szalassza el a FLAIR cég WINTER SUPER SPORTS '92-jét. A 8 féle téli sportágat felvonultató játék amellett, hogy extra szép grafikát tartalmaz, még ráadásul klassz gyors is, és jó szórakozást ígér az egymás és az idő ellen mérkőzni kívánó játékosok számára is. A sielős részekben a gyorsaság mellett a jó manőverező képesség és a tökéletes időzítés vezet eredményre, de a szánkó és bob pályán is meg kell állni helyünket. A játékban egyszerre 3 ember mérkőzhet, s 5 sportágban osztott képernyős megoldással is találkozhatunk majd.

– A CodeMasters féle játékokat mindenki ismeri; a főszereplő egy kis mütyűr, a pálya ezer felé ágazik, s az egész programon egy nap alatt (rossz esetben) végig lehet jutni. Nos, a FLAIR kitalálta a DEMON BLUES-t, amelynek főszereplője egy kis kék mütyűr, a pálya (amely első látásra a Görög mitológiát idézi) ezer fele ágazik, de nem lehet egykönnyen végigmenni rajta. A grafika meghazudtolja a C64-est (első látásra mintha Amiga lenne), az akció pedig érdekfeszítő és gyors.

AMIGA

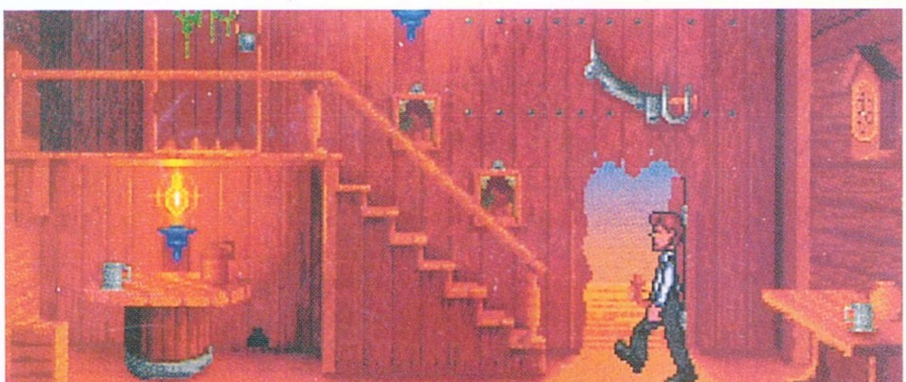
– A szuper játékairól híres CORE DESIGN elhatározta, hoy végre játékba önti a bombasztikus Jaguar XJ220-ast. Hogy a dolog még érdekesebb legyen, rögtön 2 programot is készítenek róla. Az első lesz a JAGUAR XJ220 SPORTS RACING, amelyben 12 ország útjain téphetünk végig olyan ellenfelek mellett, mint a Ferrari F40 és a Porsche 959. A másik játéknak jelenleg még nincs neve, de az már biztos, hogy a Thunderhawk-ban látott gyors 3D-s grafikát fogja használni, és érthető okokból többet kell még várni rá.

– Igazi bombaként fog berobbanni a piacra az OCEAN legújabb munkája, a HOOK. Mire a játék kijön, már mindenkit lázba fog hozni az alapul szolgáló kalandfilm, amelynek illusztris szereplő gárdája mellett (Robin Williams, Julia Roberts, Dustin Hoffman) kiagyalója is híres figura: Steven Spielberg! A Monkey Island szerű kalózokkal teletömött játék arcade/adventure stílusú lesz, és kb. májusra készül el.

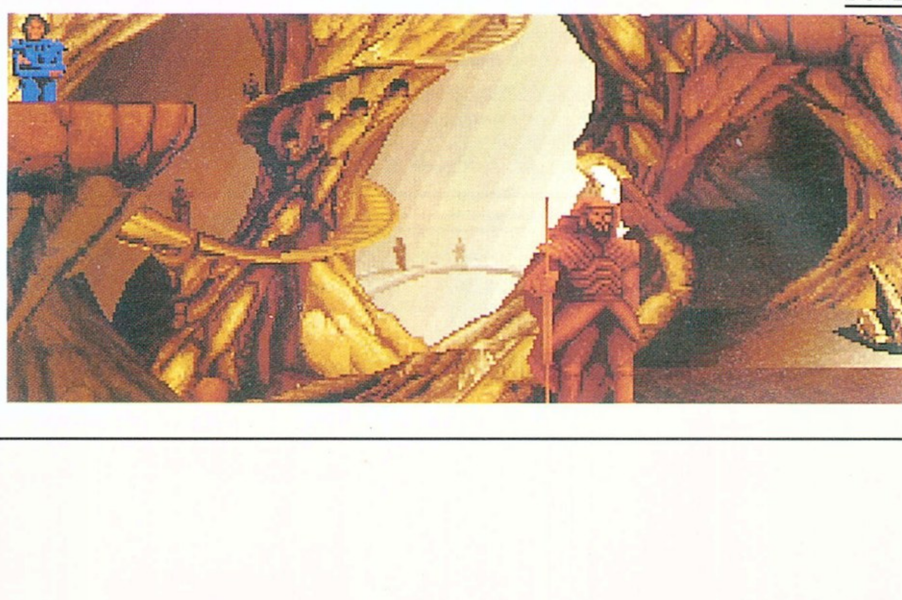


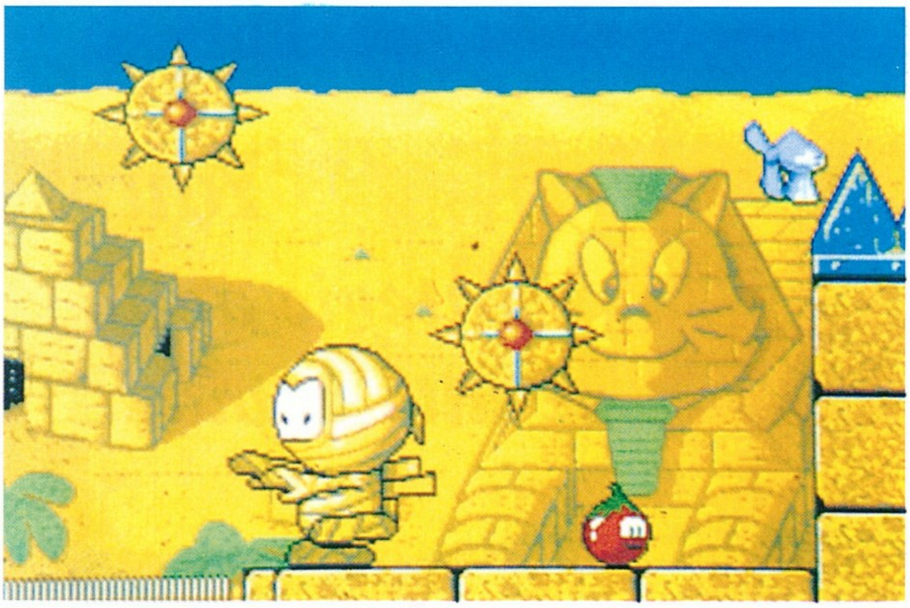
DEMON BLUES

HOOK



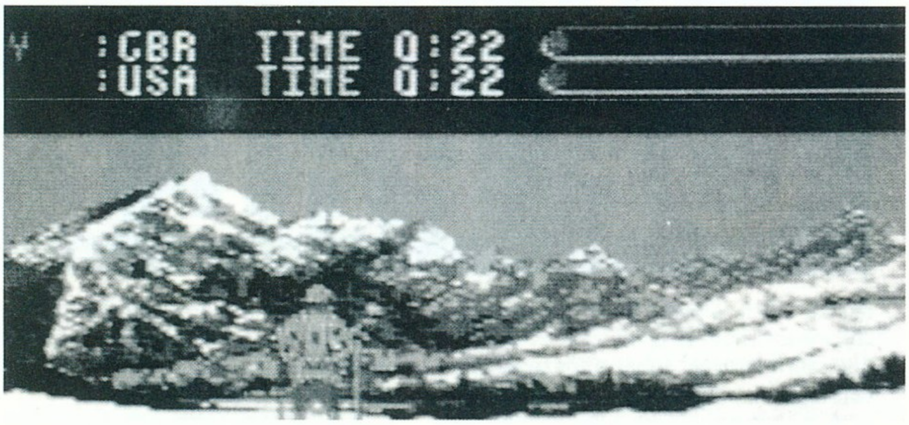
DUNE





THE TOMATO GAME

WINTER SUPER SPORTS



– Roger Rabbit újra színre kerül, s most éppen az INFOGRAMES/WALT DISNEY SOFTWARE jóvoltából. A HARE RAISING HAVOC egy igazi humorral teli játék lesz, szuper animációval, de egy kissé bárgyú tartalommal. Feladatunk az lesz, hogy megvédjük Baby Herman-t a reá váró konyhai-fürdőszobai veszélyektől, amíg mamája bevásárlását intézi. Ja, és nekünk sem árt egyben maradni!

– A SENSIBLE SOFTWARE több vasat is tart a tűzbe, ezek közül az egyik a CANNON FOLDER, amelyről már hírt adtunk olvasóinknak. A Mega-lo-Mania grafikával készülő stratégiai játékban az lesz a feladatunk, hogy embereinket életveszélyes küldetésekben irányítva szuper harcosokká képezzük őket. Parancsot adhatunk majd terepjáró és helikopter vezetésre, de gránát és gépfegyveres harcra is. Sajnos a programra még jó ideig várni kell.

ZOOL



– Az AIR BUCKS az IMPRESSIONS munkája lesz. A játékos 1946-ba 'repül vissza', ahol némi készpénz és egy DC-3 Dakota gép segítségével ki kell építenie egy komoly légitársaságot, megelőzve a vetélytársakat. Ahogy halad a játék az időben, egyre több gép áll majd rendelkezésünkre, összesen kb. 20 féle.

– A focimanagereknek még mindig nem áldozott le az idejük. Közülük a legújabbikat a DOMARK készíti, CHAMPIONSHIP MANAGER címmel. Nehéz igazán újat mondani erről a játéktípusról, hiszen a tartalomban nem lehet túl sok féle változatosságot nyújtani. Érdekes lesz viszont, hogy ha jól irányítjuk a 'fiainkat', elnyerhetjük a 'Hónap Managere" címet!

– A VIRGIN végre eljutott oda, hogy már csak az utolsó simításokat végzi nagy volumenű játékán, a DUNE-n. A készítők tucatszor olvasták újra a regényt, nézték vissza a filmet, és egy olyan programot készítenek, amely nem kapcsolódik 100%-osan az eredeti történethez. Ennek oka, hogy csak a legjellemzőbb részeket ragadták ki belőle. A játék 2 fő részre bomlik: harc a Fűszerért, és harc a Harkonnenek ellen.

– Érdekességekben bővelkedő program lesz a ZOOL, a GREMLIN készíti. A főszereplő egy űr-ninja figura, de nem a vérszomjas, hanem inkább a rajzfilmhős fajtából. Ez a munka egy újabb kisérlet lesz arra, hogy Sega Megadrive minőségű mászkálós/akció játék szülessen az Amigán - az eddigi legjobb a Robocod volt. A ZOOL-ban 6 szokatlanul gyorsan mozgatott pályán kell végigjutni, melyek között a 'Szerszám világ' és az 'Édességek földje' is megtalálható.

– A PSYGNOSIS programok kivétel nélkül mind grafikai csodák, s általában még jó játéknak is sikerednek. Nos, a THE TOMATO GAME-re szintén mindkét állítás igaz. Egy computer által mozgatott, veszélyekkel teli világon kell átvezetnünk figuránkat, egy érett paradicsomot. Először át kell tekintenünk a terepet, és a kritikus pontokra 'életmentő' eszközöket kell elhelyeznünk. Ezek után már csak hátra kell dőlni, és megtekinteni paradicsomunk (remélhetően) sikeres útját. Az akció a Lemmings-hez hasonló, ikonvezérelt.

PC

– Nem a kis kaliberű játékok közé fog tartozni a DARK SEED, amit a CABER DERAMS készít. A grafikát HR Giger 'követte el', ő az, akinek a 'Nyolcadik utas: a halál' sorozat díszleteit és szörnyeit köszönhetjük. A szuper kalandjáték főhősének fejébe idegen lények egy embriót ültetnek - ez után 3 nap áll rendelkezésre, hogy megmentsük magunkat, s mellesleg a világot is.

– A napoleoni háborúkat élhetjük majd át az INFOGRAMES illusztris című játékában, a L'EMPERUR NAPOLEON 1-ben. A táblás-stratégiai stílusú programban a cég ígérete szerint még a vérbeli stratégák is meg fognak izzadni, mire újrarajzolják Európa térképét.

– A Test Drive alkotó gárdája újra összeült, de ezúttal a Formula 1 világában kalandoznak. Az ACCOLADE új munkájának GRAND PRIX UNLIMITED lesz a címe, és a szokásos versenykörülmények mellett még a változó időjárást is belekombinálta játékába. Lehetőség lesz a pályák 'átrendezésére', vagy újabbak tervezésére.

– Szinte kizárólag gyerekeknek készül a SIERRA 'Quest' kinézetű játéka, a MIXED UP FAIRY TALES. A program nyelvezete a kisebbek számára is érthető lesz, és sokkal könyebb feladatokat agyaltak ki a készítők, mint azt megszokhattuk. A grafika természetesen 256 színű, a program pedig kb. 3 lemezen fér el!

Martin



FOTÓ: AMIGA

BIRDS OF PREY

Kinyílik a hangárajtó, indítom a hajtóművé(ke)t.

A feladatomat már meghatározták: egy BACKFIRE bombázót és az őt védő két FLOGGER-t kell megakadályoznom bázisom földig rombolásában.

Gázt adok, a hangárból kigördülve gépemmel a felszállópálya felé fordulok. Egy éles figyelmeztető hang és a besugárzás jelzőm villogó RADAR felirata figyelmeztet: az ellenség már „látótávolságon belül" van. Bekapcsolom gépem lokátorát. A betonra felfutva a gázkart a maximumig nyomom, a hajtómű felpörög. Vasparipám mint egy mindenre elszánt fenevad ródul neki. Hátammal a katapultülésbe préselődve érzem a tolóerők elsöprő fergetegét. Lábaim az oldalkormányon keresztül fegyelmezik a kitörésre kész „vadlovat". A minimális felszálló sebességnél valamivel nagyobb értéknél a botot hasra húzom.

Először a gép orra emelkedik el, majd némi késéssel a variométer mutatója is felfelé lendül. Isten veled Anyaföld, csak remélni merem, hogy a következő találkozásunk is olyan lágy lesz, mint az elválás volt.

A futókat behúzva a célpontok felé fordulok. Csökkentem a hajtómű teljesítményét; takarékoskodom az üzemanyaggal. Felém repülnek, a találkozás úgyis elkerülhetelen. Ránézek a lézertávmérő indikátorára, még messze kívül vannak radarirányítású rakétáim hatósugarán. Hárman egy ellen! Mennyire nincs most ennek jelentősége. Kiképzésem jelentős hányadát töltöttem az ellenfél technikájának megismerésével, a sajátoméról már nem is beszélve. A különbség évtizedekben mérhető. Szemből támadva „az én kezem legalább 16 km-rel messzebb ér". 16 km ekkora sebességnél... „S=sxt" Kiengedem a féklapot.

Köztudott, hogy a „nagymellény" milyen rosszul repül. Ha a B oldalon repülnék, vajon most miben bíznék, mivel nyugtatnám magam?

Az elöl repülő gép és köztem a távolság 48 km-re csökkent. Ez épp AMRAAM-jaim hatótávolsága. Nyugi van, ne kapkodj! Van 16 km előnyöd. „Az AMRAAM aktív radarirányítású levegő-levegő rakéta..." Ha szemből nem sikerül egyből elkapnia, visszafordul és a hangsebesség négyszeresével ered kiszemelt áldozatának nyomába. Minél később indítom, annál több tartaléka marad az üldözésre.

Közben féklap behúzva, távolság 40. Még 8 km, és már Ő is el tud kapni, ha szerencséje van. Nem tudok már uralkodni magamon, ujjam akaratom ellenére nyomja az indító gombot.

A cikk megírása előtt kivételesen kb. másfél hónapon át volt alkalmam nyüstölni a programot. Rengeteg, kishíján különszámnyi információ gyűlt össze, amit elvileg EGY OLDALON kellene átadnom az olvasónak. A további „infó sűrítmények" tehát a főszerkesztő vajszívének köszönhetők.

A küldetések: A készítők igyekeztek átfogni a katonai repülés főbb területeit. Gyakorolhatjuk a vadászrepülők, bombázók, felderítők csapatszállítók és a berepülőpilóták feladatait. A küldetéstípuson belül a gép generálja az újabb- és újabb feladatokat, tapasztalatom szerint a növekvő pontszámmal arányosan egyre nehezebbeket.

A feladatok végrehajtásában óriási szabadságot élvezünk, ami magában rejti a hibás döntések lehetőségét is. Ez utóbbiakból okulva azonban többet tanulhatunk légi hadviselésből, mint eddig bármelyi szimulátorban. Úgy tűnik meglepetésekkel is találkozhatunk egy-egy bonyolutabb helyzetből kikeveredve. Erre egy példa: agyaggalamb módjára menekültem bombázómmal, a repülőtérétől megfosztott MIG-25-ös elől. Élményszámba ment, amint először a tac. mapon, a lokátoron, majd az „ablakon" keresztül végig lehetett követni a tartalék reptérről segítségemre küldött HARRIER manővereit, légigyőzelmét.

A műszerfal: Talán a program legtöbb kritikával illethető része. Bármivel repülünk, bármelyik oldalon, egyetlen egy műszerfallal fogunk találkozni. Ennek felthetően programozástechnikai okai vannak, a magam részéről a különböző műszerfalaktól nem sajnáltam volna a több lemezt. A lokátorral nem rendelkező gépeken pedig kifejezetten hiba volt a lokátor funkciót meghagyni.

- 1: Iránytű a HUD-on
- 2: Műhorizont „csík" a HUD-on
- 3: Sebességmérő a HUD-on
- 4: hajtómű teljesítmény %-ban. Ha mellette R betű is látszik, az utánégető bekapcsolva.
- 5: Sebességmérő (vízszintes) M/sec.-ban.
- 6: Mach-szám (a levegő hőmérsékletétől függő tényleges hangsebesség mérőszáma)

A történet folytatásának mindenki részese lehet, akinek birtokában van már az ARGONAUT és az ELECTRONIC ARTS legújabb szimulátor programja. Összesen 40 féle repülőgéppel, 12 küldetés típus megpróbáltatásain átvergődve bizonyíthatjuk képeségeinket önmagunk előtt.

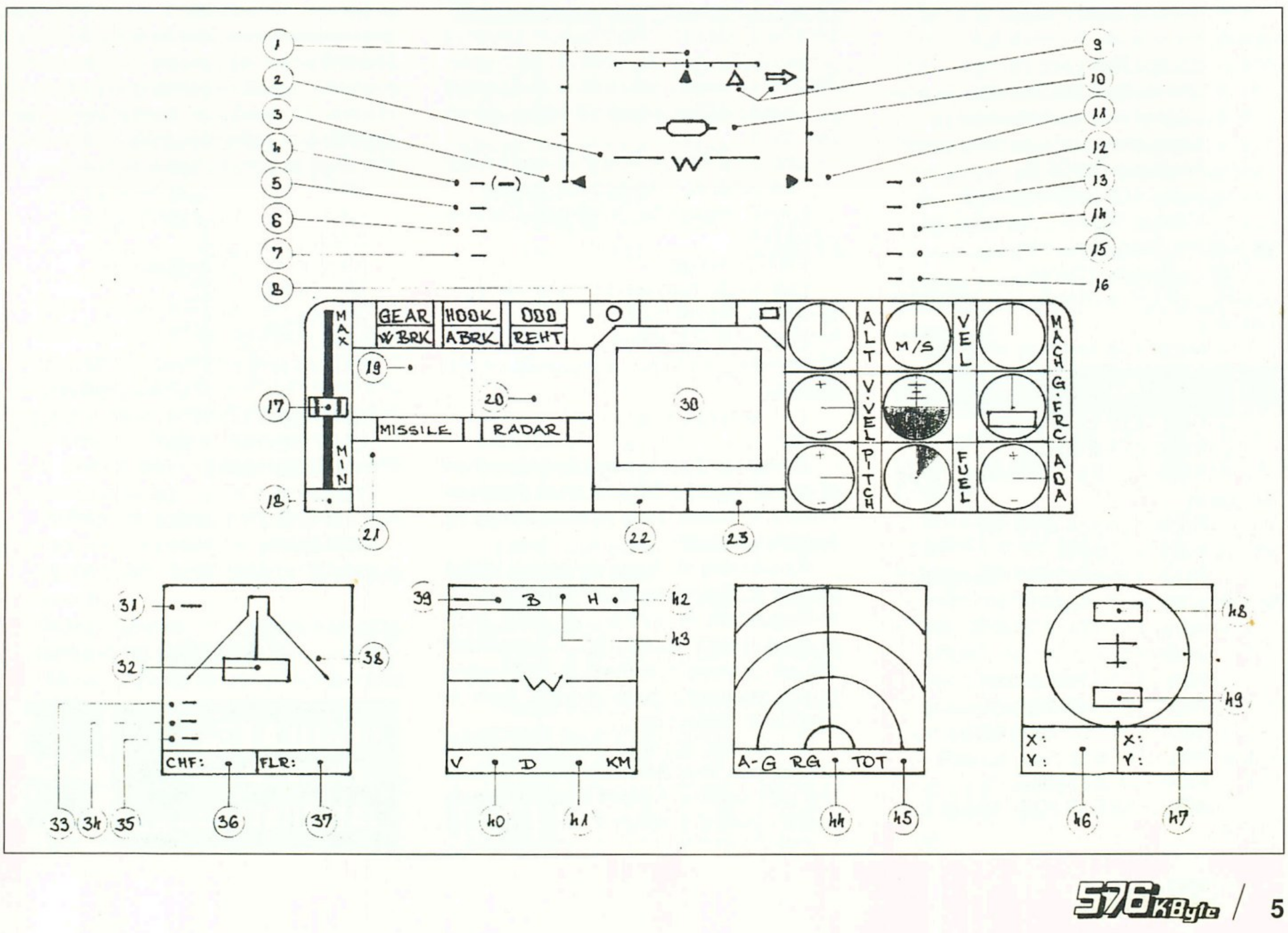
- 7: Csak a nagyobb gépeknél (pl. B-52) látszik, pl. SW:20°
- 8: STALL-lámpa: minimális rep. sebesség alatti átesés
- 9: Cél-, (forduló, navigációs- stb.) pont iránya; egyszerre csak az egyik
-10: Kormányszerv elmozdulás jelző
-11: Magasságmérő a HUD-on (Ft: lábban)
-12: Magasság érték kiírva digitálisan
-13: Varióméter: függőleges sebesség; (+)emelkedik; (-)süllyed
-14: A:000° (? nem derült ki a jelentése)
-15: S:000° (? nem került ki a jelentése)
-16: (túl)Terhelésmérő (G-szám)
-17: Gázkar
-18: Hajtómű teljesítmény
-19: Sérült részek kiírása
-20: Állapot jelző
-21: A fedélzeti számítógép „üzenet mezeje" (kormány mozgás, ránk lőtt rakéta típusának, távolságának stb. kiírása)
-22: Fékszárnyállás visszajelző (fokban)
-23: Üzemanyag mennyiség (Kg-ban)
-30: Többfunkciós display
-31: PY00 (? a jelentése nem tisztázott)
-32: Gépágyú lőszerkészlete
-33: Aktivált (tűzkész) fegyver neve (pl. AMRAAM)
-34: Aktivált (tűzkész) felhasználási módja (pl. air-to-air)
-35: Aktivált (tűzkész) hatótávolsága (pl. 48 km)
-36: Chaff: Dipól zavarfelhő
-37: Flare: Infra csapda
-38: Aktuális felfüggesztési pont - fehér - (pl. üres pótüzemanyagtartály ledobálásánál!)
-39: Likátor üzemmód jelző (TWS; HUD; GUN)
-40: Céltárgy hozzánk viszonyított sebesége (-):távolodik, (+):közeledik
-41: Céltárgy távolsága (km-ben)
-42: Céltárgy repülési iránya (amerre az orra áll)
-43: Céltárgy gépünk orrához viszonyított irányszöge
-44:
-45:
-46: Gépünk jelenlegi helyzetének koordinátái
-47: Célpont, navigációs pont stb. koordinátái
-48: Beállított irányadó, fordulópont, célpont, tartalék reptér, bázis stb.
CS: földi célpont (levegő-föld)
RE: felderítendő célpont
AB: tartalék reptér (AIR-Base)
AC: rep. hordozóhajó
TK: tanker géppel találkozási pont
TD: deszant ledobásának helye
GT: bombázandó célpont
HOME: bázis reptér
-49: a 48-as távolsága km-ben

GEAR: - ha zöld - a futók kint
HOOK: fékező kampó (hajón történő landolásnál)
000: 100-as értéknél hajtómű rendben
WBRK: kerékfék (folyamatosan nyomni kell!)
ABRK: féklap
REHT: utánégető bekapcsolva
MISSILE: figyelmeztetés, rakétát lőttek ránk
RADAR: besugárzás jelző; az ellenség „lát" bennünket
ALT: magasságmérő műszer
VEL: sebességmérő műszer
G.FRC: terhelésmérő (G-szám)
AOA: belépőélek állászöge (Angle of Attack)

A rajzon nincs feltüntetve a TACTICAL MAP. A saját gép azonosításában (fehér rep. szimbólum!) és manőverező légiharcban az ellenség (fekete repülőgép szimbólum!) helyzetének meghatározásában lehet segítségünkre.

A W-vel kikapcsolt műszerfal helyén egy, az eddiginél valamivel részletezőbb rajzolatú HUD (Head Up Display) mard.

Említést érdemelnek a kijelző alsó harmadán megjelent új kijelzések. Balról lefelé: a lokátor üzemmódja, felbontása, fegyverzet választás módja, élesített fegyver neve, száma, hatótávolsága, iránya: középen az „üzenetmező"-n is megjelenő visszajelzések; jobbra a cél kiválasztásának módja, CÉL AZONO-



SÍTÓ!, cél távolsága, viszonyított sebessége, iránya gépünk orrához képest.

Set Autopilot (Robot pilóta):

A BOP un. real-time, vagyis „valós idejű" szimulátor.

Csak a megszállottakról tudom elképzelni, hogy végig tudnak ülni 30-40 percet gépük előtt, egy sima útvonal repüléssel. Ezen a problémán (na meg a navigálásban, és a leszállásban is!) segít a repülőgép robotpilótája. Előhívása (USA bill.-zeten) az Y gombbal történik. A LOCATION feliratokra bökve tudjuk beállítani azt a navigációs pontot, amelyet el szeretnénk érni. A CRUISE-re bökve a repülési magasságot, az ARRIVE-vel a célpont előtti kikapcsolás távolságát állíthatjuk. Ha mindent beállítottunk, az ENGAGE-val aktiváljuk. Bizonyos esetekben (kis magasság, ellenség közelsége) egy üzenet kíséretében tiltódik az Autopilot használata; ilyenkor ki kell várni, meg kell szüntetni a tiltás okát.

A kezelőszervek (USA bill.-zeten):

F2= Target select auto/manual - célpont kiválasztás módja

F3= Weapon select auto/manual - fegyverzet kiválasztás módja

F4= Pull-Down menübe ki/vissza - újra tankolás stb.

F7= Grafika színezettsége

F10= Cockpit view - pilóta ülés (előre nézet)

1 = Cockpit view - pilóta ülés (előre nézet)

2 = Cockpit Roll Lock

1–4 = Pilóta ülésből különféle nézetek

5–8 = Különféle külső nézetek

9 = A gép alatt a fegyverzet is látszik

O = Analogue ON/OFF

+; = Hajtómű teljesítmény fel/le

\ = Military Thurst - hajtómű telj. 3 fokozatban (Max, Med., Min.)

B.Sp. = Pause - szünet

DEL. HELP = Kerék- és láb/oldal/kormány

Q = Magassági kormány előre (le)

A = Magassági kormány hátra (fel)

W = Műszerfal ki, csak a HUD

E = Real Flight/Easy Flight

T = Requires full screen

Y = Robot pilóta előhívása, programozása

U = Undercarriage up/down - futómű (kerekek) be/ki

I = HUD üzemmódok (Navigation, Bombing, Landing, Radar)

O = balra csür

P = jobbra csür

[= Flap 50°-0° - féklap be

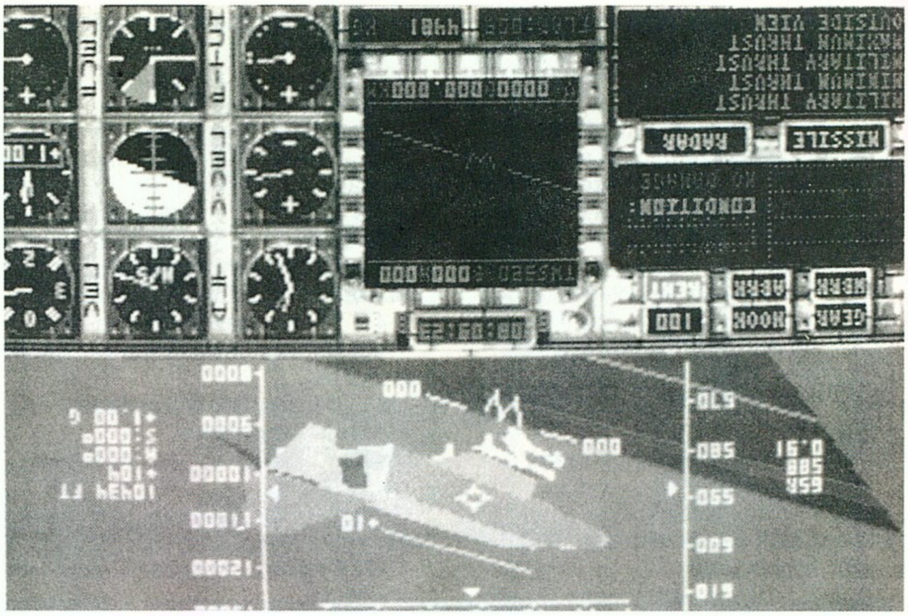
] = Flap 0°-50° - féklap ki

S = Sound Off/On - hang ki/be

D = HUD Off/On

F = Flare - infracsapda

G = AIR BRAKE On/Off - féklap ki/be (ABRK)



FOTÓ: AMIGA

H = Hook On/Off fékezőkampó ki/be

J = Engines On/Off - Hajtómű be/ki

K = Fegyverzet választó a felfüggesztési ponton!

L = LOW Detail /Level Med. D. L./ High D. L. - részletezés

X = Missile View On/Off - lövedék követése

C = Chaff - Dipól zavarfelhő

V = Mission intelligence Report

B = WBRK - kerékfék (folyamatosan nyomni!)

N = Display „üzemmód"

M = Display „fukció"

/ = Tankergép hívása! il. Refuel Autopilot összekapcsol!; Right button: szivattyú

bal oldali ALT és AMIGA bill.: HARRIER-nél a helyből felszállás kezelő szervei

Csapatszállító gépeknél hátsó rámpa nyit./csuk.

jobb oldali Amiga: levegő-levegő lokátor

jobb oldali ALT: levegő-föld lokátor

kurzor mozgatók: folyamatos körbe/nézet/járás

ENTER: térkép

Left Shift: fegyverzet váltó (levegő-levegő, levegő-föld stb.)

ESC: katapult, kilépés

Numerikus bill.-zeten a számok: külső nézetek

+, -: nagyítás, kicsinyítés

Értékelés: Tudva, hogy nagyon sokan el vannak ájulva a BOP-tól, csak óvatosan merem kritizálni. (Nem akarom kihívni az Istenek haragját!)

Az előzetes hírek alapján sokkal többet vártam a „fényforrásos árnyékolás"-tól, a felfüggesztett fegyverek, és azok indításának „csúcs" látványától. A hangárban álló gép „dorong" futóművei pl. kifejezetten gusztustalanok, kiscsoportos fiam is szebbeket rajzol már.

A készítők egyetlen fontosnak tartott szempontja, a repülés realisztikája is sántít egy picit, amikor a gépet szétszakadásig hasra nyomva a horizont erről tudomást sem vesz, csak a műszerek pörgéséből következtethetünk a rövidesen bekövetkező csattanásra. A grafikai megvalósítás elmaradt a várakozástól, gyengébb mint a Fighter Bomberé.

A feladatok (repülési terv, fegyverzet választás, harchelyzetek) ugyan jók, de semmi különlegesség, már találkoztunk hasonló megoldásokkal. Ami egyedivé teszi a programot, az a rengeteg választható, repülhető géptípus, és a „nagyok" és „kicsik" vezetése közötti különbségek jó érzékeltetése. Szimulátor program gyűjtőknek - a fanyalgások ellenére - ajánlom, a leírás egészéből talán kikövetkeztethető a program valódi értéke.

A cikk végére, összehasonlítási alapnak leírom az első 20 bevetésem utáni ponttáblát. A jobbaknak gratulál, a kevésbé jóknak eredményes fejlődést kíván:

NAME: *Széchenyi János*
RANK: Level 8, Class 1
SIDE: A
BASED AT: AirBase 3A
MISSIONS: 20
AIR KILLS: 43
LAND KILLS: 8
CURRENTLY FLYING: M.D. F/A-18A HORNET
AIRCRAFT LOST: 1 (3 ALLOWED)
LAST SCORE: 7,550
TOTAL SCORE: 143, 732
TERRAIN TYPE: DESERT
DIFFICULTY LEVEL: „PILOT"
WINGMEN: NO
START TIME: 08:00:00, DAY 21

AMIGA

GRAFIKA	87	Összesen
ZENE	57	89
JÁTSZHATÓSÁG	94	

Ügynökünk ezúttal jóval melegebb környzetben veszi fel a küzdelmet az elnyomókkal, a helyszín ugyanis egy trópusi szigetvilág. Természetesen a technika sokat fejlődött az első rész óta, megjelentek a tankok, repülők, helikopterek, tengeralattjárók és még ki tudja hány jármű. Az intro megtekintése után kiválaszthatjuk, hogy joystickkal vagy mouse-zal, esetleg billentyűzetről irányítjuk a játékot. Én személy szerint a billentyűzetet ajánlom, mivel a joystickkal és mouse-zal egyszerűen lehetetlen az akciórészeket irányítani. Ezután a főhadiszálláson találjuk magunkat és hozzáfoghatunk az ellenséges birodalom megsemmisítéséhez.

FŐHADISZÁLLÁS

Personnel: személyzeti osztály, a következő pontok közül választhatunk:

Diesen Agenten verwenden: kilépés

Neuen Agenten verwenden: új ügynök elkészítése. Először meg kell adnunk az új ügynök elő (vorname) és utónevét (nachname). Ezután hősünk nemét kell kiválasztani, majd egy nekünk szimpatikus arcot kreálhatunk neki. Mostanra sikerült ügynökünk összes külső tulajdonságát kialakítanunk, úgyhogy rá is térhetnénk a belső jellemzőkre. Először a pszichológiai adottságokat kell meghatározni, amelyek a következők:

Charme - karizma, vonzerő

Sex-appeal - hmm... Fogalmazzunk úgy, hogy a másik nemre gyakorolt hatásunk.

Bestechung - megvesztegetés

Drohungen - fenyegetés

Vernuft -észretérítés

Bitten - kérés, könyörgés

Autorität - meggyőzés

Betrug - csalás

Egy tulajdonság lehet rossz (schlecht), közepes (mittel), jó (gut) vagy nagyon jó (sehr gut). Ezeken a tulajdonságokon mi is változtahatunk, de ha az egyik értékét növeljük, akkor a másiké csökken.

A pszichikai tulajdonságok következnek:

Reflexe - reflex, a különböző járművek vezetésénél van jelentősége.

Kraft - erő, ettől függ a gyalogos sebesség

Durchhaltever - fogalmam nincs, hogy mi lehet

Genesung - alvásigény, minél jobb, annál kevesebbet kell aludnunk.

Ausdauer - kitartás

Ezután mégegyszer megnézhetjük az összes tulajdonságunkat, majd az EXIT-tel kiléphetünk.

Agenten aus den Akten wahlen: egy



FOTÓ: AMIGA

Bevallom, a MIDWINTER egyáltalán nem tartozik a kedvenc játékaim közé, így fenntartásokkal fogadtam a folytatást. A játék azonban minden várakozásomat felülmúlta: fantasztikusan gyors akciórészek, változatos feladatok jellemzik a MIDWINTER második részét. Igazi sikerprogram!

előzőleg kimentett ügynök visszatöltése.

Agenten in Akten aufnehmen: az aktuális ügynök kimentése.

Training: gyakorlás

- Strategie: stratégiánkat tervezhetjük meg, később még visszatérek rá

- Flucht: szökés a börtönből. A képernyő bal oldalán látható a foglár arcképe, az alatta található ikonokkal pedig a következő dolgokat csinálhatjuk:

nappal-éjszaka: várunk egy napot

pénzköteg: megvesztegetés

ököl: az őr megtámadása

száj: az őr elcsábítása

- Land: szárazföldi járművek vezetését gyakorolhatjuk

- Wasser: vízi járművek vezetését gyakorolhatjuk

- Luft: légi járművek vezetését gyakorolhatjuk

- Amphibisch: kétéltű járművek vezetését gyakorolhatjuk

War room; térképszoba

- Neuen Feldzug starten: új hadjárat indítása. Először adjunk egy nevet a hadjáratnak, majd a 3. lemezt másoljuk rá egy előzőleg leformázott lemezre.

- Aktuellen Feldzug sichern: az aktuális hadjárat kimentése.

Raids: itt gyakorolhatjuk a szigetek elfoglalását, de szerintem élőben sokkal izgalmasabb.

Control: a játék elkezdése. Rövid töltögetés után megjelenik egy térkép az egész szigetvilágról. Pirossal van jelölve az anyaország, rózsaszínnel a már elfoglalt és zölddel a még ellenséges szigetek. A sziget veszélyességét és nehézségét a bal felső sarokban megjelenő halálfejek jelzik (5 a legnehezebb). Miután mindent megnéztünk vigyük a cursort a kiválasztott szigetre és RETURN. A jobb alsó sarokban lévő ikonokkal ki tudunk lépni a térképről (emberalak) vagy megtervezhetjük a stratégiánkat (apró, színes szigetek). A stratégiánkon ugyan nincs túl sok tervezni való, de azért érdemes ide átkapcsolni. A bal alsó ikonok segítségével visszaugorhatunk az előző térképre (emberalak), újratervezhetjük stratégiánkat (szigetek) és megnézhetjük az ellenség tervezett hadmozdulatait (skorpió). Fontos: mindig olyan szigetet támadjunk meg, amelyet érint az ellenséges offenzíva!

ELIGAZITÁS

Rögtön azután jelentkezik be, miután kijelöltük a megtámadandó szigetet.

Először rövid leírást kapunk a szigetről, majd beléphetünk az információs menübe (kérdőjel). Az információs menüben a következő ikonok közül választhatunk:

sziget - leírás a szigetről

felrobbant épület - elsorolja a feladatainkat. A következő feladatokat kaphatjuk:

- Rekrutieren X.Y. – X. Y-t nyerjük meg ügyünknek

- Umbringen X. Y. – X. Y-t öljük meg

- Zerstören... - valamilyen ellenséges csapatot meg kell semmisítenünk
sziget és fehér emberalak - az útvonalat mutatja meg, amelyen érkezni fogunk.
fehér járművek - megmutatja, hogy milyen járművel fogunk a szigetre érkezni
pisztoly - a kezdeti felszerelésünkről tájékoztat
fej - lista a szigeten lévő összekötőkről
könyv - részletes térkép a szigetről
felfelé mutató hüvelykujj - elfogadjuk a küldetést
lefelé mutató hüvelykujj - elutasítjuk a küldetést


FOTÓ: AMIGA

KÖZLEKEDÉS

Gyalog vagy járművekkel közlekedhetünk. A következő járművekkel találkozhatunk:

Panzer: tank. Ágyúval van felszerelve és lassú, viszont sokat bír. Senkinek se ajánlom a gyakori használatát.

Jeep: dzsip. Elég gyors és rakétával van felszerelve, az egyik kedvenc szárazföldi járművem.

Lastwagen: teherautó, akár a dzsip.

Bus: busz. Viszonylag lassú és fegyvertelen, sose használjuk, ha vannak a környéken ellenséges egységek.

Zug: vonat. Gyors és fegyvertelen, nemigen szoktam használni.

Schnellboot: motorcsónak. Elég gyors és rakétával van felszerelve, én személy szerint nagyon kedvelem.

Mini-U-Boot: mini-tengeralattjáró. Nehezen sebezhető, torpedóval és szigonnyal van felfegyverezve. Sajnos nagyon körülményes az irányítása, ezért nem kedvelem.

U-Boot: tengeralattjáró, akár az előbbi.

Schiff: hajó. Lassú és rakétával van felszerelve, könnyű préda.

Doppeldecker: repülőgép. Nagyon gyors és mozgékony, rakétával van felszerelve. Egyetlen hibája, hogy nagyon nehéz leszállni, így szinte használhatatlan.

Helikopter: gyors, mozgékony és rakétával van felszerelve. Sok találatot bír ki és könnyen irányítható, a kedvenc járművem.

Zeppelin: léghajó. Viszonylag lassú, könnyen sebezhetö és igen sérülékeny. Csak akkor szoktam használni, ha nincs más.

Ballon: hőlégballon. Lassú, fegyvertelen és sérülékeny, mindennek tetejébe szinte lehetetlen irányítani. Sose használjuk!

Flugboot: hidroplán. Elég gyors és rakétával van felszerelve, egyetlen nagy hátránya, hogy csak vizen tud leszállni.

Luft-K-Boot: légpárnás jármű. Elég gyors, rakétával van felszerelve, szárazföldön és vizen egyaránt gyorsan mozog. Egyike a legjobb járműveknek.

Flug-U-Boot: repülő tengeralattjáró (?????). Levegőben és víz alatt egyaránt elég gyorsan mozog, rakétával és torpedóval van fölszerelve.

Kriecher: viszonylag gyors, szárazföldön és tengerfenéken tud közlekedni, rakétával, szigonnyal és torpedóval van felszerelve.

AKCIÓRÉSZ

A képernyő felépítése minden járműnél nagyjából azonos. A képernyő tetején lévő kijelzők balról jobbra haladva:

radar: a fehér pont jelzi helyzetünket, a narancssárga az épületeket, a halvány narancssárga az embereket, a szürke a lövedékeket, a zöld a járműveket, a kék a repülőket, egy sötétebb narancssárga a hajókat és kétéltű járműveket.

emberalak: kimerültségünket jelzi. Minél fehérebb, annál kimerültebb az ügynökünk.

térkép: domborzati térkép közvetlen környezetünkről, a piros nyíl mutatja az irányunkat.

óra: az időt mutatja (ki hitte volna?)

iránytű: no comment

sárga szám: sebességmérő

zöld nyíl: azt mutatja, hogy milyen irányba forgunk. Ha egyenes a nyíl, akkor előre nézünk, s minél hosszabban hajlik el az egyik irányba, annál gyorsabban forgunk.

zöld vonal: látószög, azt mutatja meg, hogy lefelé vagy fölfelé nézünk. A jobb és bal cursorgombbal tudjuk változtatni.

piros grafikon: a járművek üzemanyag készletét jelzi.

zöld szám: a tengerszinttől mért magasság, légi járművel a föl, le cursorgombbal emelkedhetünk, süllyedhetünk.

fegyverikon: az aktuális fegyvert és a muníciót jelzi. A numerikus +,- billentyűvel tudunk a nálunk lévők között váltogatni.

Fegyverek:

rakéta: a legjobb fegyver, követi a célt és azonnal meg is semmisíti.

ágyúgolyó: pontatlan és gyenge, az egyik legrosszabb fegyver.

torpedó: a legjobb fegyver vízi célpontok ellen.

szigony: akár a torpedó, csak gyengébb kivitelben.

pistole: pisztoly, a leggyengébb kézi fegyver.

leichtes Maschinegewehr: könnyű géppuska, még a léghajókat se igen tudjuk vele leszedni.

sub Maschingewehr: közepes géppuska, légi célpontok ellen egész jól használható

leuchtrakete: világító rakéta, túl sok hasznát nem vettem.

Raketenwehr: páncélököl, rakétákat lő ki, a legjobb kézifegyver.

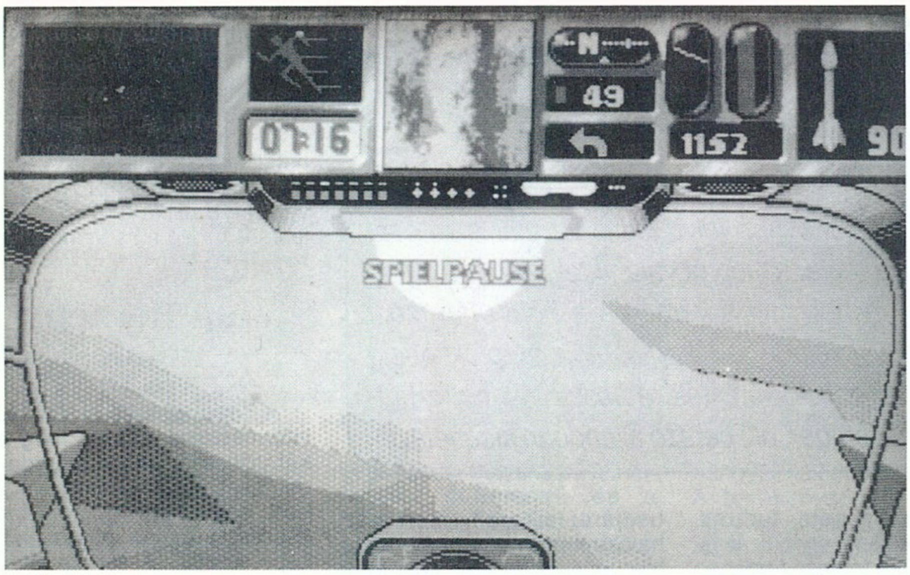
Messer: kés, teljesen használhatatlan.

Granate: gránát, kicsi a hatótávolsága és pontatlan, viszont szép nagyot robban.

Angriffsgewehr: gépfegyver, nem láttam túl sok hasznát.

BILLENYTYŰZET:

F1: beszélgetés, tárgyfelvétel vagy beszállás egy járműbe. Ha valamilyen jármű közvetlen közelében megállunk,



FOTÓ: AMIGA

akkor a radar helyén egy ugró alak jelenik meg. Ekkor az F1-et megnyomva beszállhatunk a járműbe. Ugyanígy tudunk egy személlyel beszélni (kézfogás) vagy egy tárgyat felvenni (kéz).

F2: jelenlegi egészségi állapotunkról tájékoztat. A bal oldalon lévő alakon láthatóak a sebesüléseink. A legkellemetlenebb talán a fejsérülés, ilyenkor ugyanis összezavarodik az irányítás. Sebesüléseinket alvással gyógyíthatjuk. A jobb felső sarokban láthatjuk az időt és a dátumot, az alatta lévő ikonokkal pihenhetünk pár percet (Minuten), esetleg több órát (Stunden), vagy akár ki is léphetünk (Action). Az alul lévő kis alakok rendeltetésére csak tippelni tudok, gondolom, ha mindegyik pirosra színeződik, akkor meghalunk.

F3: autópilóta ki-bekapcsolása. Csak akkor használhatjuk, ha a térképen kijelöltük a követendő útvonalat.

F4: az idő gyorsítása. Csak akkor használhatjuk, ha az autópilóta be van kapcsolva és nincs ellenséges egység a radaron.

F5: térkép. A jobbra-balra cursorbillentyűkkel tudjuk a térképet kicsinyíteni, nagyítani. A képernyő alján lévő ikonok balról jobbra.

álló alak: kilépés.

sziget oldalnézetben: váltás oldalnézetbe

sziget felülnézetben: váltás felülnézetbe

tenger alatti domborzat: mutatja a víz mélységét a térképen.

hullámzó víz: csak a víz felszínét mutatja a térkép.

szigetek és hajóutak: politikai térkép a szigetről.

szigetek: domborzati térkép a szigetről

kép a szigetről, fölötte kék keretben fehér szöveg: információ a szigeten lévő településekről.

kép a szigetről, fölötte kék keretben több szöveg: részletesebb információ a szigeten lévő településekről.

ide-oda cikázó fehér alak: itt jelölhetjük ki az útvonalat, melyet az autópilóta követni fog.

nyitott könyv: a térképen megjelennek az eddig felfedezett személyek (piros körben fehér alak), ellenséges csapatok (barna skorpió), fegyverek (pisztoly) és járművek.

F6: ügynökünk fizikai és pszichológiai tulajdonságairól tájékoztat.

F7: napló. Az alul lévő ikonok (jobbról balra haladva) a következőkről tudósítanak:

pénz: információ az eddigi bevételünkről (minden elfoglalt sziget után tekintélyes összeget kapunk a főnökünktől).

papírok: lista a nálunk lévő hamis igazolványokról.

pisztoly: a nálunk lévő fegyvereket mutatja meg.

felrobbant ház: lista az általunk felrobbantott épületekről.

felrobbant tank: a megsemmisített ellenséges csapatokról tájékoztat.

kézfogás: megmutatja, hogy hány emberrel találkoztunk eddig.

fej: összekötőinket mutatja meg.

F8: a feledékenyebbek mégegyszer megnézhetik a feladatokat.

F9: a sikeresen elfoglalt szigetek után mindig kapunk valamilyen „csodafegyvert", ezeket tudjuk itt használni.

F10: I/O menű

Feldzug speichern: játékállás kimentése.

Mission abbrechen: küldetés feladása és visszatérés a főhadiszállásra.

Mit Action weiterfahren: kilépés.

ESC: kiugrás az aktuális jáműből.

P: szünet.

I: infravörös szemüveg be-ki.

BESZÉLGETÉS

Miután valakivel leálltunk beszélgetni, érdeklődjünk affelől, hogy hajlandó-e nekünk segíteni. Háromféle válasz lehetséges:

1. Az illető feltétel nélkül belemegy a dologba (felfelé mutató hüvelykujj).

2. A beszélgetőpartnerünk még ingadozik, nekünk kell valahogy meggyőznünk (ld. pszichikai adottságok).

3. Beszélgetőtársunk hajlandó segíteni, de előbb még kér egy kis szívességet (általában a haragosuk megölését vagy egy tárgy megszerzését kérik).

A meggyőzött személyek a következő segítségeket nyújthatják:

fej: információ valakinek a hollétéről.

száj: akár az előbbi.

pisztoly: az illető hajlandó nekünk egy fegyvert adni.

kerék: felajánlanak nekünk egy járművet, érdemes mindig elfogadni.

Bekötött szemű fej: az illető elvezet egyik ismerőséhez (gyalog).

Sajnos néha a börtönben kötünk ki, ahonnan a szökés elég körülményes.

Papírok: egy hamis igazolványt ajánlottak fel, mindig fogadjuk el.

Felrobbant ház: az illető felajánlja, hogy valamilyen épületet vagy ellenséges egységet felrobbant.

Vörös kereszt: gyógyítás, ezt is mindig fogadjuk el.

TIPPEK

Lehetőleg mindig kerüljük el a harcot, csak a közvetlen célra koncentráljunk. Sajnos eleinte elég nehéz jó járműveket szerezni, de szerencsére ez ellen is van egy jó trükk. Menjünk egy ellenséges jármű közelébe, s mikor az felénk fordul, egyszerűen ugorjunk be.

Néha még léghajókat és helikoptereket is sikerült ezzel a módszerrel szereznem! Mindig mindenkivel beszéljünk, így számtalan tippet, jó fegyvert és járművet szerezhetünk.

T. J. Himmelweiss

AMIGA

GRAFIKA	71	Összesen
ZENE	59	
JÁTSZHATÓSÁG	72	65

SimAnt

A szimuláció tovább folytatódik. Ez már a sorozat harmadik tagja, s megint valami teljesen újjal találkozunk. A helyszín a város és a Föld után most csak egy családi ház kertje. A szereplők pedig hangyák, pókok, fűnyírók, és csak valahol a háttérben az ember, aki persze állandóan kísérletezik.

A történet egy hangyakirálynővel kezdődik, aki lerakja egy hatalmas hangyatársadalom alapjait (tojásait). Majd rögtön kezdődhet a játék: olyan mindennapos gondokkal kell megbírkóznunk, mint az élelemszerzés, a szaporodás, a pókok és a vörös hangyák támadásának visszeverése és a fészkeket elöntő talajvíz elleni védekezés.

A játék célja - játékmódtól függően - vagy a vörös hangyák elpusztítása (Quick game), vagy a teljes kert és ház meghódítása, az emberek elüldözése (Full Game).

A játékot legegyszerűbben egérrel vagy botkormánnyal irányíthatjuk. Billentyűzetről a nyilat a kurzormozgató gombokkal mozgathatjuk, a tüzet pedig a szóköz lenyomása jelenti. A menübe az ALT és az adott menüpont kezdőbetűjével jutunk.

Edit (szerkesztés) ablak

Induljunk hát el hangyánkkal (mindig a sárga hangyát irányítjuk) és nézzük, mit tehetünk vele. Menjünk az Edit ablakba, ahol a képen a kert felszínét vagy a hangyafészek föld alatti tértéképét látjuk kinagyítva. Ha ezt a kinagyított részt mozgatni akarjuk, vigyük a nyilat a képernyő szélére. A fészkeket kis földkupacok jelzik, középükön lyukkal. Ezeken kívül találunk itt rengeteg szürke kavicsot és élelmet, kis zöld bogyók formájában.

Hangyánk irányításához nyomjuk meg egyszer valahol a tűzgombot. Ekkor a sárga hangya rögtön odaszalad. Ha lyuk fölött nyomtunk tüzet, bemászik a lyukba vagy kijön onnan. Ha valahol kétszer megnyomjuk a tüzet, hangyánk felveszi az ott található kavicsot, élelmet (ezt, ha nagyon éhes, azonnal meg is eszi), vagy leteszi azt, amit éppen hurcol. A fészekben hangyánk a két tűz hatására alagutat kezd ásni.

Ha valamenyik hangyán lenyomjuk a tüzet, megtudjuk, hogy milyen beosztásban van (dolgozó, katona stb.) és mi van nála. Saját hangyánknál ugyanekkor egy menü jelenik meg. Ha éppen a királynőt irányítjuk, itt két lehetőségünk van, melyek közül először a fészekásást kell választanunk (Dig Hole). Ha ezzel megvagyunk, megkezdhetjük a tojások lerakását (Start Brood). Ezután a királynővel semmi mást nem tudunk csinálni, lelkünk egyből át is kerül egy ifjú dolgozó testébe.

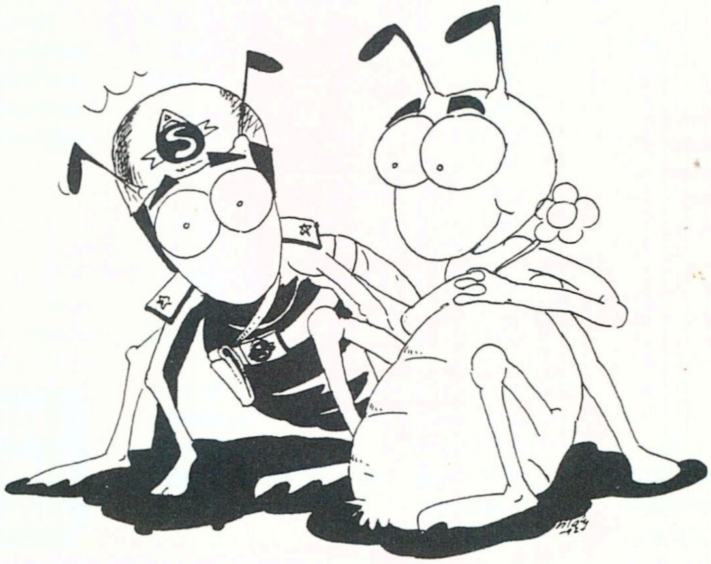
A dolgozóknál, katonáknál ebben a menüben öt lehetőség van. Az első kettővel magunk köré gyűjthetünk egy csomó hangyát (Recruit 5 és 10). Ezek mindaddig követni fognak bennünket, amíg el nem engedjük őket (Release 1/2 és All). Az utolsó paranccsal egy másik fekete hangya bőrébe bújhatunk át (Exchange).

A toborzást a vörös hangyák elleni háborún kívül még arra is használhatjuk, hogy a többi hangyát elvezessük a táplélékhoz, így sokkal gyorsabban tudjuk feltölteni a raktárakat. Ekkor, amint a többiek megtalálták a kaját, engedjük őket el, hadd tegyék a dolgukat.

A testcserére főleg háborúk esetén van szükség. Ekkor ugyanis egy katona sokkal biztonságosabb hely számunkra. A biztonságunk pedig jelentősen befolyásolja a hadjárat sikereit, mert bár halálunk után egy újabb testben újjászületünk, sok időt vesztünk, mire ismét összeszedjük a sereget és az ellenség közelébe érünk.

Az Edit ablak bal szélén találunk néhány gombot, melyekkel megnézhetjük a fekete és a vörös királynőt és fészküket, megkereshetjük a sárga hangyát vagy a pókot. Legalul a három függőleges csík a sárga hangya, valamint a fekete és vörös hangyatársadalom egészségét mutatja. A sárga hangya egészségi állapotát egyszerűen kis falatozással javíthatjuk fel. Az egész társadalom meggyógyításához viszont rengeteg élelmet kell felhalmoznunk fészkünkben.

A gombok között legalul találunk egy Scent feliratút, melynek hatására újabb öt gomb jelenik meg. Ezzel a hangyák jelzéseit tehetjük láthatóvá. A hangyák mozgás közben illatanyagot hagynak hátra, amit itt a Trail gombbal nézhetünk meg. (Fontos, hogy társainkat ezekkel az illatokkal is az élelemhez vezethetjük.) A Nest gombbal a két törzs fészkének kiterjedését nézhetjük meg a felszínen. Végül az Alarmot bekapcsolva a veszélyben lévő területek jelennek meg más színnel.



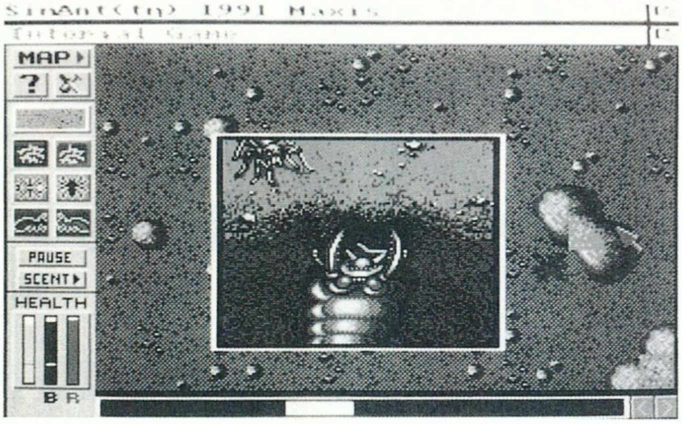
Map (térkép) ablak

A Map ablakban fontos információkat tudunk meg a két törzsről. Itt a baloldali gombbal kapcsolhatunk át a kert egy részének térképe (Surface) és az egész kert képe között. A térkép alatt szintén megtaláljuk a Scentnél leírt gombokat. A sor végén lévő gombra pedig megtudjuk, hogy hány lárva, dolgozó, katona, hím, fiatal királynő és királynő van a fekete, illetve vörös hangyák államában.

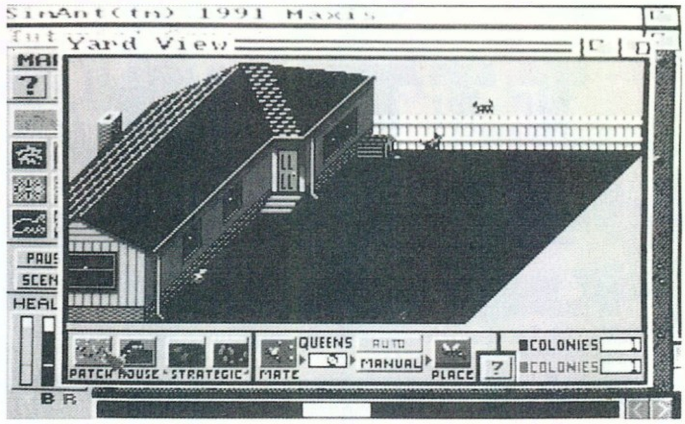
A kert képén a kis négyzetekre osztott gyepet látjuk, és a fehéren villogó négyzetben vagyunk éppen. Teljes játékban itt átmehetünk más négyzetekbe is (nyomjuk meg rajta a tüzet). A kép alatti gombokkal megnézhetjük a ház belsejét, valamint a két kolónia elterjedését és arányát az egyes négyzetekben. A Mate gombbal tudjuk a fiatal királynőket megtermékenyíteni, a Place-szel pedig a már kifejlett királynőt tehetjük át egy másik területre. A sor legvégén a fekete és vörös kolóniák számát látjuk.

Behaviour (viselkedés) ablak

Itt azt állíthatjuk be, hogy mivel foglalkozzanak a hangyák. Az ablakban egy háromszöget látunk, melyben egy karikát mozgathatunk. A karika helyével változtathatjuk meg, hogy a hangyák hány százaléka hordja az élelmet (Forage), mennyien bővítsék a fészket (Dig) és mennyien törődjenek a tojásokkal (Nurse). (Ha valamelyik feliraton megnyomjuk a tűzgombot, a százalék darabszámmá változik át.) Mindegyik tevékenység egyformán fontos a társadalom növekedéséhez, ezért egyiket sem szabad elhanyagolnunk. Az élelem az egészség és az erő növeléséhez, a nagy fészek pedig az élelem és a sok tojás tárolásához szükséges. Végül a születő



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

hangyák száma csak akkor növekszik, ha a társadalom egészséges és elegendő „dada" van a hangyák között.

Caste Control (beosztás) ablak

Itt a születő hangyák beosztását állíthatjuk be az előzőhöz hasonló módon. A Breeders királynőket, a Workers dolgozókat, a Soldiers pedig katonákat jelent. Az új királynőknek szerepük csak a teljes játékban van, ahol minél gyorsabban kell benépesíteniük a kertet utódokkal.

History (történelem) ablak

Itt a vörös és fekete hangyák népességnek, egészségének, a bolyokban felhalmozott élelemnek és a háborúkban elpusztult hangyák számának alakulását nézhetjük meg az egyes gombokat nyomogatva.

Info ablak

Ebben az ablakban mindent elolvashatunk, amit a hangyákról, biológiájukról, fajtáikról tudni érdemes. Ezen túlmenően néhány tanácsot kapunk a játék sikeres befejezéséhez is, ezért mindenképp érdemes ezt a lexikont végigböngészni.

A hangyák életébe az ember tulajdonképpen csak az Experimental Game-ben avatkozik be. Itt tulajdonképpen külső megfigyelőként kísérletezhetünk, megfigyelhetjük, hogyan reagálnak a hangyák különböző hatásokra. A tevékenységek kiválasztásához nyomjuk meg az Edit ablak kérdőjel melleti gombját (ezt a gombot a térkép ablakban is megtaláljuk). Itt az egyes gombokkal falakat, köveket, újabb hangyákat tehetünk a területre, árkokat áshatunk és temethetünk be. Ebben a módban nekünk kell beszórnunk az élelmet is, különben kísérleti alanyaink éhenhalnak. A területen elhelyezhetünk illatanyagokat, amivel a hangyákat az élelemhez, vagy akár a pók karmaiba vezethetjük. Végül az Insecticide-t választva rovarirtót szórhatunk szét a kertben. Amikor befejeztük a kísérletezést, nyomjuk meg a legalsó gombot (Start Game) és hangyaként folytathatjuk a játékot. Később bármikor (Kísérletező módban) megnyomhatjuk ezt a gombot, és visszatérhetünk szerszámainkhoz.

Hát nem rossz játék, igaz? Sose szerettem a rovarokat, pókokat, most mégis szívesen eljátszottam, kísérleteztem velük, és azért igyekeztem, hogy az embereket elüldözzem a házukból. Ez pedig azt jelenti, hogy a Maxis programozóinak ismét sikerült egy maradandó játékot - szimulációt - írniuk. Remélem lesz további folytatás.

Temesvári

AMIGA

GRAFIKA	44	Összesen
ZENE	30	90
JÁTSZHATÓSÁG	94	

HEIMDALL

Az északi mitológia mindig is kedvelt volt a fantasy, középkori kalandtörténetek írói számára. Ennek a játéknak is a skandináv háború-istenek a főhősei, bár a történet 'kissé' elüt az eredetitől. Loki, a gonosz isten, tartva a közelgő végső isteni konfrontációtól, Ragnarok csatájától, elcseni három főisten, Odin, Frey és Thor fegyverét. Az istenek Heimdallt, egy varázslatos módon született viking gyermeket küldik a fegyverek visszaszerzésére.

A játék megjelenését fantasztikus hírverés és reklámhadjárat előzte meg: 'forradalmasítja a szerepjátékok világát', és hasonló mondatok jelentek meg az újságokban. Ehhez mondjuk nem árt hozzátenni, hogy a Heimdallnak annyi köze van a szerepjátékokhoz, mint mondjuk a Galaxynak. Valójában akció-adventure, szerzői azért nevezték RPG-nek, mert ez mostanában divatos, és így többen megveszik. El kell ismerni, a játék valóban nagyon látványos, jó grafikája, zenéje van, és hatalmas jétéktere: a három fegyver mindegyikét egy-egy szigetrendszerben kell megszerezni, amelyekben minden sziget egy jókora, kemény fejtörést igénylő pálya, sok-sok szobával. A játszhatóság, irányíthatóság viszont szerintem igen gyengére sikerült. Persze ez is viszonylagos, és ettől a játékot még végig lehet játszani, de több benne a bosszankodás, mint a szórakozás. További kellemes élvezet az állandó lemezcserélgetés.

A tényleges kalandjáték megkezdése előtt lehetőség van arra, hogy három ügyességi játékkal feljavítsuk kezdeti tulajdonságainkat: fejszehajigálás egy leány hajtincseire, disznófogás puszta kézzel, és ugrálás a hajódeszkákon. A játékot persze ezek nélkül is elkezdhetjük, nem jelent túl nagy különbséget, hogy itt hogy szerepelünk.

Alakíthatunk egy csapatot hat figurából (ezek egyike Heimdall). Lehetnek köztük varázslók, harcosok, kovácsok, hajósok. Ez azonban nem egy igazi fantasy csapat lesz, inkább hat élet, és az inventory-nk meghosszabbítása. Vannak persze apró különbségek, pl. a harcosok nem tudják használni a varázsló tekercseket, de a harc főként ügyességen múlik.

Amikor létrehoztuk csapatunkat, megkezdhetjük a kalandozást. A sisakra clickelve nézhetjük meg partinkat. Az ITEMS ablakokra bökve adhatjuk meg, hogy melyik legyen az a három karakter, akivel kiszállunk majd a partra. Csak ilyenkor, a térkép-menüből lehet menteni/tölteni a játékot (Miért? - mert könnyebb volt így megírni a programot). A hajó ikonnal, a térképről adhatunk meg egy szigetet, ahol ha akarunk, kiszállhatunk.

Nincs teljesen kötött sorrend, tehát előfordul, hogy vissza kell mennünk egy szigetre, ahol már jártunk. Azért nagyjából ésszerű dolog a távolsági sorrendet követni. Ha egyszer kiszálltunk, a joystickkel irányíthatjuk a vezető figuránkat. A tárgyakat, amelyekre rágyalogolunk, automatikusan felvesszük, a ládákba belekukázhatunk (esetleg egy csapdaeltávolítás varázslat után). Az egér jobb gombjával léphetünk be a karakter-menübe. Ha kiválasztunk valamelyik inventory-ban egy tárgyat, azt utána megvizsgálhatjuk (scrollok, zsákok!), megehetjük (kaja - visszanő az egészség, varázsitalok), használhatjuk (spec. tárgyak), vagy varázsolhatunk (ismert scrollok). Vannak általános használatú varázslatok (Detect Traps, Energy stb.), és speciális helyen használható, a továbbjutáshoz elengedhetetlenül szükségesek (Revelation - első pályán felfedi a hidat a szakadék felett, Descension - második pályán elsüllyeszti az oszlopot).

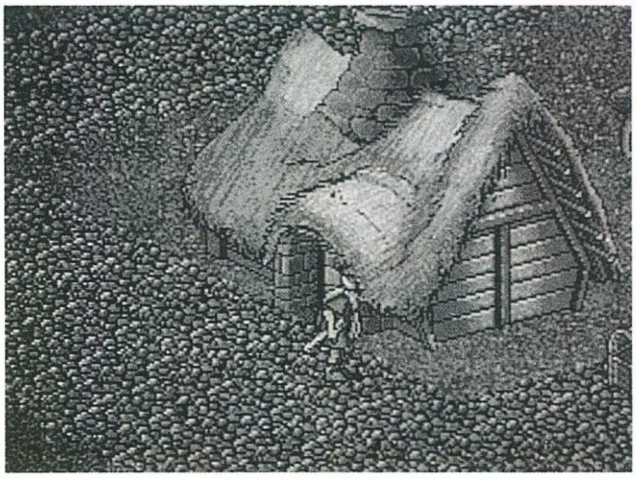
A varázslatok és tárgyak használatán kívül néha szörnyek leküzdése is feladat lehet. Az egérrel ide-oda clickelgetünk a fegyverünk és az ATTACK ikon között. Mindig akkor kell ütni, amikor az ellenfél is éppen csapni akar. Ezt a részét a játéknak sokkal jobban is meg lehetett volna oldani. Néha kapcsolók nyomkodása is problémát jelenthet. Pl. mindjárt a második pályán. A kezdeti nehézségek elkerülése végett elárulom, hogy balról nézve az 5., 2., 6., és 1. kapcsolót kell megnyomni, hogy az összes lyuk eltűnjön.

Sajnos, a játékban az ember sokszor próbálgatásra van hagyatkozva - ha rossz helyeken használja el a varázslatait, előfordulhat, hogy újra kell kezdeni a szigetet (Mit előfordulhat? Állandóan előfordul!). Ez nem lenne olyan nagy baj, ha nem lenne az állandó töltögetés. És jaj annak, aki kevés save disket használ (min. 4-5 javasolt...)

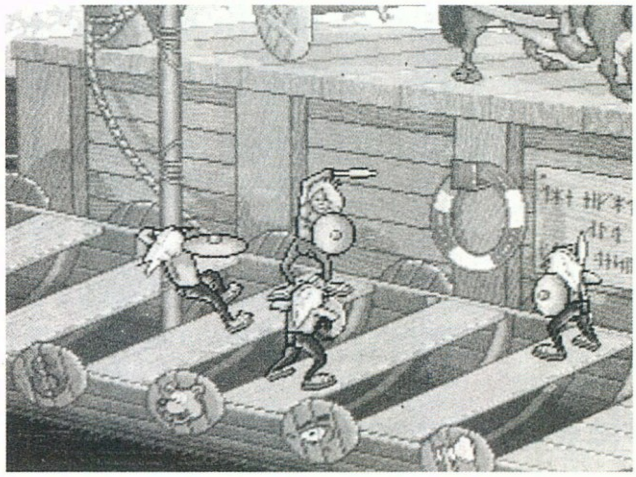
Ha ennyit kritizálom, mi a fenéért játszom ennyit ezzel a játékkal? Nem értem...

Mike Murphy

FOTÓ: AMIGA



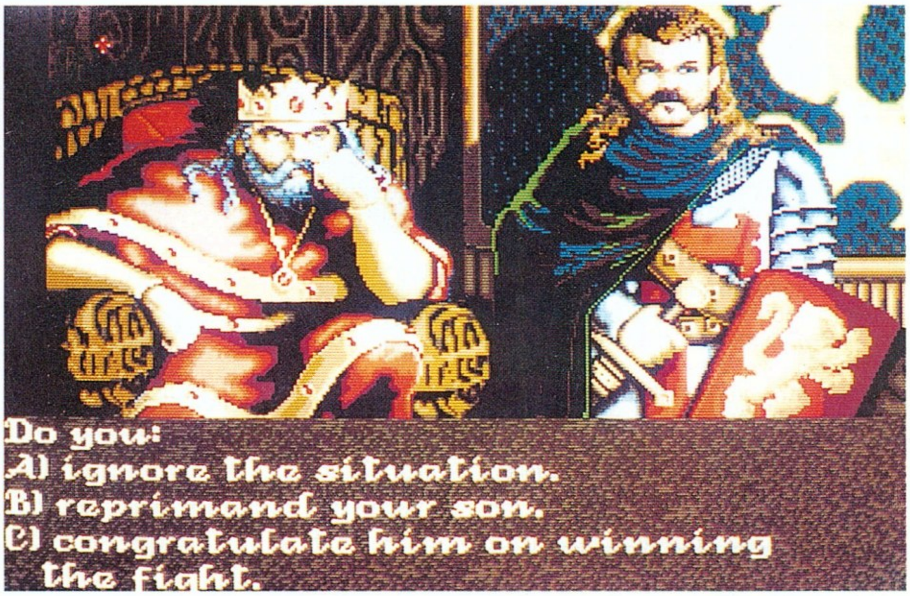
FOTÓ: AMIGA



Az államalapítás nehéz dolog lehet, s a fiatal állam megvédése talán még nehezebb. A problémával azonban mégis meg kell birkóznunk, hiszen a középkori Angliát meg kell védelmeznünk a rátörő külső és belső ellenségekkel, viszályokkal szemben. Ezt pedig csak egy erőskezű, igazságos, no és persze gazdag király tudja megtenni.

Várvédők

CASTLES



FOTÓ: AMIGA

A játék célja tulajdonképpen egy (nehezebb szinteken több) vár megépítése és védelmezése. Ehhez először el kell készítenünk a vár alaprajzát, majd rengeteg munkást és katonát kell felvennünk, és a munkásokat az egyes várfalak, bástyák, árkok építését végző csapatokba kell beosztanunk. Amikor pedig az épület egy része elkészült a munkásoknak újabb feladatokat kell keresnünk. Az új várak megkezdésekor az alapokat nagyon gyorsan le kell raknunk, hiszen csak ezután fogadhatunk fel zsoldosokat.

Az építkezés mellett a várat védő sereg irányítása a legnagyobb feladatunk, hiszen vereségük esetén az ellenség földig rombolja várunkat, és a játék véget ér. Emellett gondoskodnunk kell élelmiszertartalékok beszerzéséről, ugyanis ostromok idején, ha nincs elég kaja, a katonák világgá mennek.

Mivel a katonák zsoldért szegődnek szolgálatunkba, és az emberek sem ingyen dolgoznak, az építkezéshez elég sok pénzre van szükségünk. Kincstárunk veszteségeit egyrészt rendszeres évi adóval, másrészt alkalmanként kivetett havi adóval pótolhatjuk. Néha az is előfordul, hogy egy ismeretlen jóakarónk pénzt küld, de működésünk során inkább olyan vendégeink lesznek, akik a mi jóindulatunkra és pénztárcánkra számítanak.

Ezek a vendégek (katonák, papok, kereskedők, parasztok) a játék során teljesen véletlenszerűen érkeznek és persze mindegyiknek valami nagy problémája van, amit ékes óangol szavakkal rögtön az uralkodó elé tárnak. Ekkor, ha megértettük alattvalónk kívánságát, három lehetséges válasz közül kell kiválasztanunk a nekünk megfelelőt. Ezek a döntések igen lényegesek, hiszen ezek befolyásolják a nép, az egyház és a birtokosok szemében a rólunk kialakult képet és így későbbi támogatásukat is.

A játék kezdetén állítsuk be a nehézségi fokot (négy lehetőségünk van a szolgától a királyig), a játék sebességét és azt, hogy hány várat akarunk felépíteni. Ha több várat választunk, a játék során amint az egyikkel készen vagyunk, egy teljesen új területre költözünk, ahol a tervezéssel és a katonák, munkások toborzásával újra kell kezdenünk az egész munkát.

Ha mindennel készen vagyunk, válasszuk a Done-t és kezdődhet a játék. A képernyőn a rendelkezésünkre álló terület egy részét látjuk. Ezen a területen úgy mozoghatunk, ha a kereten valahol megnyomjuk az egér baloldali gombját. A jobboldali gombot megnyomva a főmenüt tehetjük ki, vagy tűntethetjük el a képernyőről. A menüben a következő tevékenységeket végezhetjük el:

Design

Egy kastély építését ezzel a ponttal kell elkezdenünk, hiszen itt tervezhetjük meg az egész épületet. (Ez alól csak a leggyengébb szint kivétel, ugyanis ott egy előre megtervezett és már részben elkészült várat kell befejeznünk.) Itt válasszuk ki a menü felső részében megjelenő építőelemek (bástyák, fal, kapu) közül azt, amelyikre éppen szükségünk van, majd helyezzük el a térképen (bal gomb). A rossz helyre letett tárgyakat később a piros körrel törölhetjük. Itt rögtön beállíthatjuk a tornyok magasságát, valamint azt, hogy legyen-e rajtuk ablak. A falaknál pedig a magasságon és vastagságon kívül megadhatjuk, hogy legyen-e rajtuk lőrés és üst. (Bár ezek a lehetőségek egy kicsit lassítják az építkezést, de például az üstökből forró szurkot öntögetve akár katonák nélkül is megvédhetjük a várat.) Ezeket az adatokat építkezés közben is megváltoztathatjuk, de a kész elemeken már csak lerombolás után tudunk változtatni (piros kör). Az egyes értékeket mellettük lévő, felfelé és lefelé mutató nyilakkal módosíthatjuk, a lőréseket pedig a kis négyzet kivilágításával kapcsolhatjuk be. Végül ebben a menüben állíthatjuk be, hogy hány munkás (maximum 90) dolgozzon a

CASTLES

FOTÓ: PC

kiválasztott faldarabon vagy tornyon. A rendelkezésünkre álló munkások számát alul (Free) látjuk.

Ha játék közben a vár bármelyik részén megnyomjuk a bal gombot, ez a menü jelenik meg, és a menüben a kiválasztott épületrész információit látjuk. Építkezés közben (Building) megtudjuk, hány napig tart még a munka (Day Left) és milyen magas jelenleg a fal (Height). Az Unstable felirat azt jelenti, hogy a falat nem támasztja semmi, hamarosan össze fog dőlni. Ilyenkor sürgősen kezdjük el a szomszédos fal vagy bástya építését.

Labour

Itt a munkások felvételét (Hire) elbocsátását (Fire) és a bérek módosítását (Wages) intézhetjük el. A menü alsó részében az építkezésen alkalmazott emberek számát látjuk foglalkozásuk szerint csoportosítva. Az egyes foglalkozások melletti első szám a dolgozó, a második pedig a felvehető embereket jelenti. A felvehetők számát a felvételnél és elbocsátásnál gyorsan változtathatjuk, a kis igazításokat pedig a számok melletti nyilak segítségével tehetünk. Legalul a havonta bérként kifizetendő összeget és kincstárunk tartalmát látjuk. A Wages pontban az egyes foglalkozások fizetését változtathatjuk meg. Fontos, hogy a felvehető emberek maximális számát ez az összeg határozza meg.

Taxes

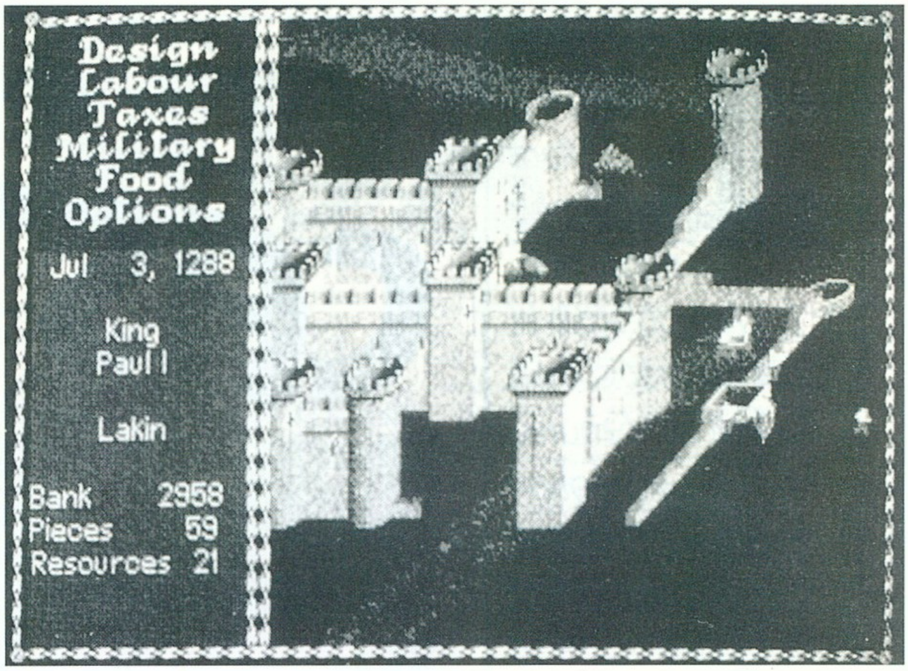
Itt az évente beszedett adó mértékét (Taxation Level) és az alkalmanként kivetett havi adót (Levy Tax) állíthatjuk be. A havi adónál adjuk meg az összeget, majd abban a hónapban, amikor sürgősen pénzre van szükségünk, kapcsoljuk be a mellette található jelzőt. Bár a nép mindig kifizeti a kívánt összeget, e lehetőségek alkalmazását mégis jól meg kell fontolnunk, hiszen az emberek szeretetét vagy gyűlöletét vívhatjuk ki vele.

A Treasurer pontot választva pénzügyi helyzetünkről (évi bevételek, havi kiadások, államkassza tartalma) kapunk kincstárnokunktól jelentést.

Military

Ebben a pontban a katonaság (az íjászok és a gyalogság) dolgait végezhetjük el. Békében az egyetlen feladatunk a katonák toborzása lesz. Ehhez a munkásoknál már megismert módon állítsuk a felvehető katonák számát maximumra. (Ezt a maximumot sajnos nem a kifizetett bér, hanem a tervezett vár méretei határozzák meg.)

A seregek igazi munkája háborúban kezdődik. A közelgő ellenségről és a támadás várható irányáról mindig valamelyik hírnökünk jelentéséből szerzünk



tudomást. Ekkor katonáinkat gyorsan el kell helyeznünk a falak mentén, hogy a lehető legjobban védelmezzék a várat. Itt megadhatjuk, hogy katonáinkat hány különálló csapatra akarjuk osztani (Units), majd ezeket a csapatokat - külön az íjászokat és a gyalogosokat - a bal gombbal tehetjük rá a térképre. Ha az összes katonát elhelyeztük vagy az ellenség megérkezett, elkezdődik a csata, melynek kimenetelébe már nem szólhatunk bele. A csata közben egyébként az íjászok végig egy helyben maradnak, a gyalogosok pedig az ellenség után rohannak.

Játék közben mindig figyelnünk kell, van-e még elég pénzünk, hiszen amint fizetésképtelenné válunk, az egész sereg faképnél hagy, és a vár védtelenné válik. Ilyen esetben kell felhasználni az alkalmi adót.

Ugyanebben a pontban, ha kiadjuk Dig Moat parancsot, katonáink megkezdik a várat körülvevő árok kiásását. (Ezt azonban csak akkor kezdhetjük el, amikor a vár már elég nagy a választott nehézségi szinthez.) A várárkot később a nagyobb támadások után érdemes mindig rendbehozni.

Food

Ebben a pontban élelmiszertartalékot vásárolhatunk, melyet embereink a téli hónapokban (ilyenkor az építkezés is szünetel) és ostromok idején használnak el. Ha egy ostrom idejére nincs elegendő élelem, a katonák azonnal elhagyják a várat. A vásárláshoz először állítsuk be a kívánt mennyiséget, majd kapcsoljuk be a jelzőt. A kép alján a kaja ára látható (ez általában nyár végén, ősszel a legalacsonyabb).

Options

Itt vehetjük a játék állását lemezre, betölthetünk egy régebbi várat, megváltoztathatjuk a játék sebességét és kiléphetünk a programból.

A Counsel pontban pedig legjobb lovagjainktól kérhetünk tanácsot. Ebből megtudjuk, milyen munkát végeztünk, hogyan figyelik tevékenységünket az emberek, a papok és a földbirtokosok, valamint tanácsokat kapunk, mire kell az építkezés során odafigyelnünk (például mekkor várat kell készítenünk a szint teljesítéséhez).

Végül nézzük, milyen billentyűkkel irányíthatjuk a játékot:

1-9 a numerikus billentyűzeten
A kurzor mozgatása
X vagy Pause Bal gomb
Z Jobb gomb
ESC A játék megállítása
F A várat nézhetjük meg a túloldalról
M A zene be- és kikapcsolása
Q Kilépés a programból
R Az utolsó üzenet megismétlése
T A kincstár és a hadsereg állapota
[és] Az üzenetek kiírásának gyorsítás és lassítása.

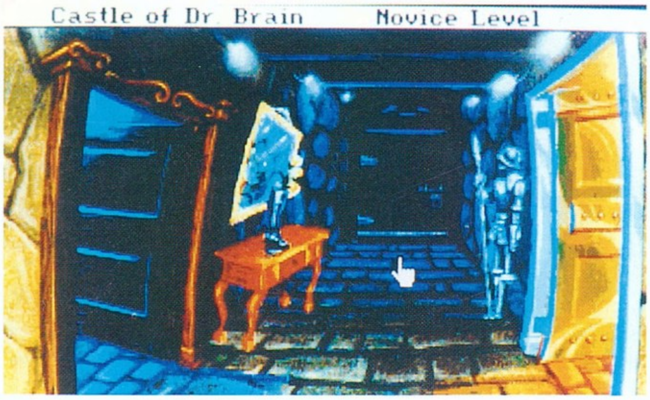
A játék egyébként nagyon jó. Igaz, főleg azoknak ajánlom, akik szeretik a Simcityt és a hozzá hasonló játékokat, szimulációkat. A grafika nagyon szép, a hangról viszont sajnos csak annyi jót tudok elmondani, hogy ki lehet kapcsolni (a hangokat és egy PC beépített hangszórójából hallottam).

Azoknak pedig, akinek sikerül a legnehezebb szinten három várat felépíteni, előre is gratulálok.

Temesvári Tibor

PC / AMIGA /

GRAFIKA	84	Összesen
ZENE	73	
JÁTSZHATÓSÁG	98	92



The Castle of Dr Brain

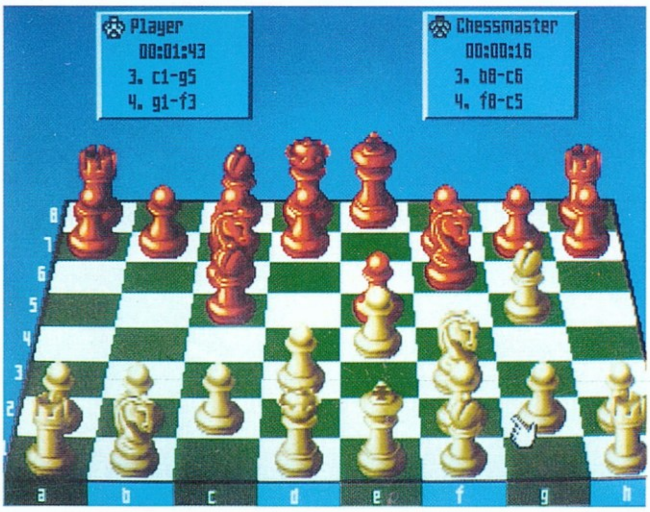
A Sierra újabb játéka egy kicsit szakított a hagyományokkal (végre). Dr Brain kastélyában nem kell össze-vissza mászkálnunk, s minden létező dolgot kipróbálnunk. Most a játék teljesítésére egyetlen utunk van.

A történet a következő: Brain doktor kutatásaihoz asszisztenst keres, és a hirdetésre jelentkező személyeket nevéhez méltó feladványokkal teszi próbára. Feladatunk tulajdonképpen az, hogy a bejárattól eljussunk a doktor laboratóriumába, s ha ez sikerül, már biztos az állásunk.

Addig azonban minden ajtó kinyitásához, minden szobán való átjutáshoz valamilyen logikai feladványt kell megoldanunk. Minden probléma megoldása után kapunk valami jutalmat. Ez lehet egy később felhasználható jelszó, egy emlékplakett vagy egy pénzérme. Ha egy feldatot nem tudunk megoldani, ezekkel az érmékkel vásárolhatunk magunknak némi segítséget, ami persze nem jelenti a feladat teljes megoldását.

A feladatok között tulajdonképpen az összes valamire való játékot megtaláljuk, például szójátékokat, puzzle-t robotirányítást, matematikai játékokat, tangramot, kódfejtést.

Szóval a játék borzasztóan érdekes, és ami fontos, kis türelemmel és logikával egyedül is végigjátszható.



ChessMaster 3000

A sakk rajongói annyi szép és furcsa program után most egy igazán jó sakkot vehetnek kézbe. Itt ugyanis nem a trükkös ütések fontosak, hanem a minél jobb és eredményesebb játék.

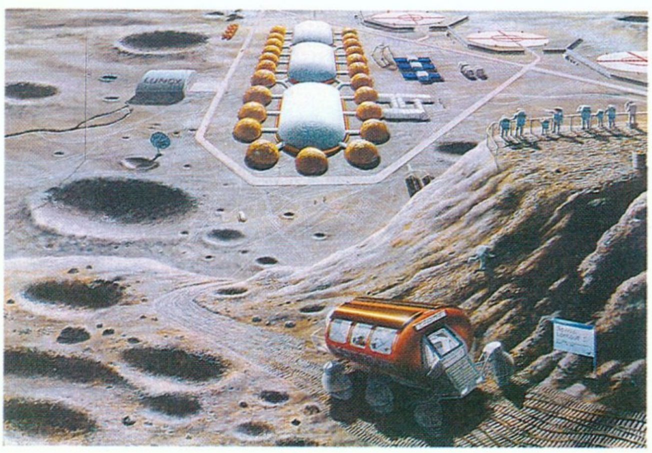
A programban megtalálunk mindent, amit a sakkban érdemes tudni. A kezdők egy igen részletes oktatórészben ismerkedhetnek meg a játékkal, gyakorolhatják a megnyitásokat, a haladók pedig játszhatnak tétmeccset is a géppel, s ezután győzelmükről akár oklevelet is ad a gép.

Játszhatunk vakon, oldhatunk meg feladványokat, vagy a gépet használhatjuk feladványok megoldására. Akár egy egész bajnokságot is szervezhetünk, melyen több gépjátékos is részt vehet. A gép szintjének beállításához megadhatjuk, mennyit érjenek számára az egyes figurák, játék közben az anyagi vagy a pozícióbeli előnyöket vegye figyelembe, támadjon vagy védekezzen, mennyire gondolkozzon előre és mennyit használjon fel lépésgyűjteményéből.

Játék közben kérhetünk tanácsot és lépéseinket értékeltethetjük a géppel. Ha pedig elfogyott az időnk borítékolhatjuk a következő lépést.

Hát ennyit ízelítőül a lehetőségekből. A többit mindenki megtalálja a menüben (ESC vagy jobb egérgomb).

A program egyébként, túl azon, hogy remekül játszik, szép is. Ezt igazolja az is, hogy mind a Windows, mind a DOS változat képes 256 színes VGA megjelenítésre is. Szóval fantasztikus. Ja és még valami fontos: a rossz lépéseket bármikor visszavehetjük!

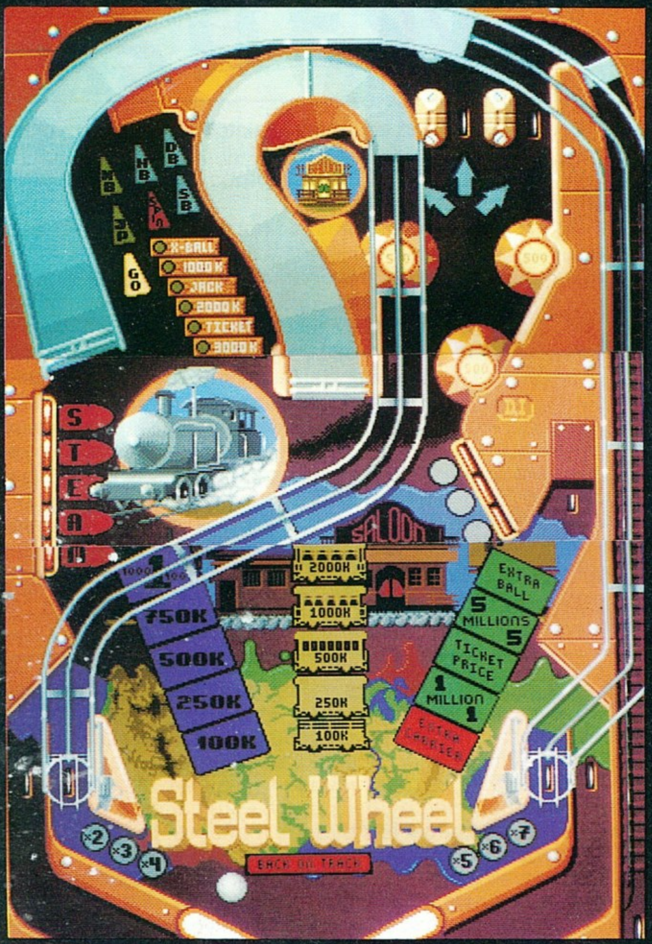


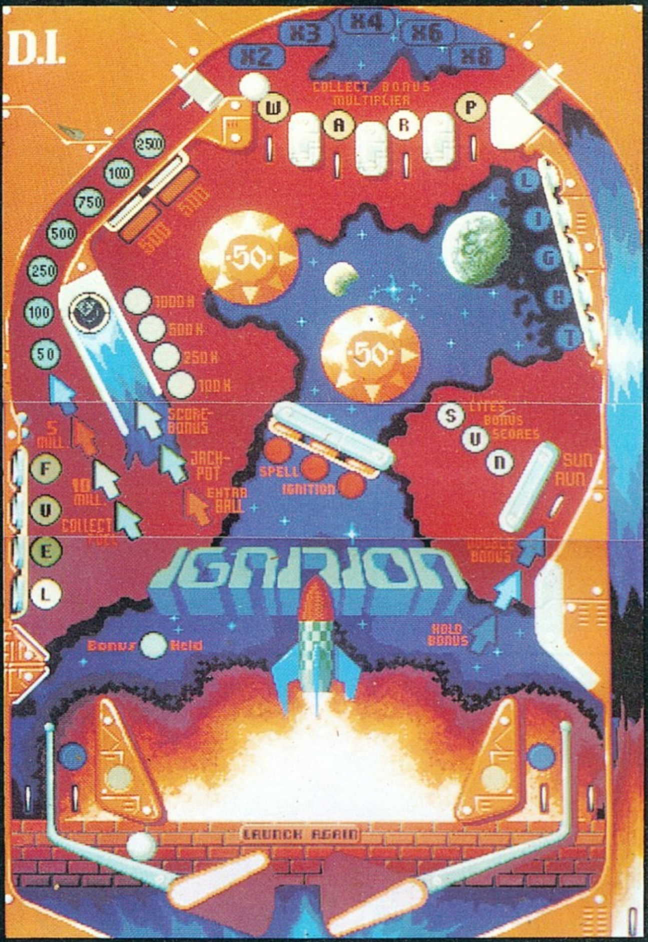
Moonbase

Sok programozó megirigyelte a SimCity sikerét, és egyre többen megpróbálkoznak hasonló játékok készítésével. Ilyen kísérlet a Moonbase is, amelyben egy bázist kell felépítenünk és üzemeltetnünk a kopár Holdon.

Az állomás fenntartásához többféle módon is szerezhetünk pénzt. Az egyik lehetőség, hogy kitermeljük az égitest nyersanyagait, feldolgozzuk és eladjuk azokat. A másik út a kutatás, hiszen ha a laboratóriumi és űrkutatás elég fejlett, a NASA nagy összegekkel támogatja telepünket. Persze a termelés és a kutatás beindulásához először a telepesek életéhez szükséges épületeket, lakásokat kell felépítenünk, s csak ha már elég sok lakosunk van, akkor kezdhetünk neki az igazi munkának. Természetesen minden tevékenységhez energiára lesz szükségünk, ezért az erőművek és fűtőhálózatok felépítése és az épületek bekötése szintén a kezdeti időszak feladata lesz.

Gondolom így összesűrítve mindez elég egyszerűnek tűnik. Biztosíthatok azonban mindenkit, a játék ennél jóval bonyolultabb, érdekesebb. Igaz a kivitelezése nekem kevésbé tetszett, mint a Sim sorozat tagjaié.





Majdnem az igazi!

PINBALL DREAMS

A számítógépes flipperekről mindig meg volt a véleményem. Körülbelül egy tucatot készítettek eddig, de ebből maximum 4-5 volt elfogadható, 1-2 igazán jó. El kell fogadni sajnos azt a tényt, hogy a flipper csak a játékteremben az igazi!

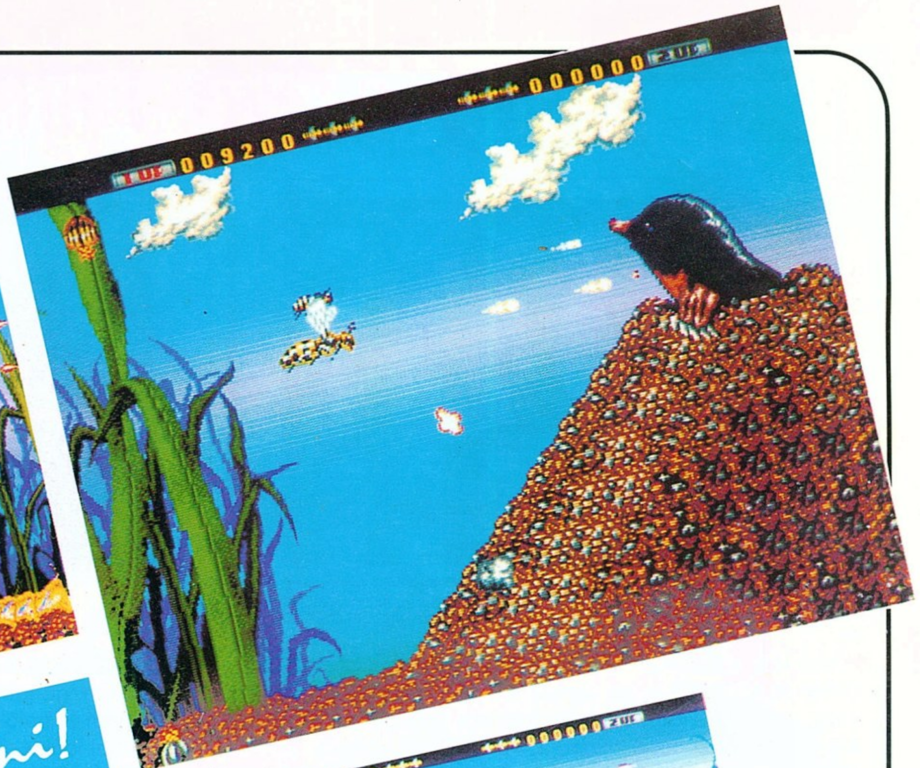
Az egyik legfőbb hiba, hogy a vertikális megjelenítés magával vonzza a golyó természetellenes mozgását (mintha mindig lefelé akarna esni, nem pedig gurulni). Az vérbeli flipper-öcsik tudják, hogy milyen fontos az a lehetőség, ahogyan megválaszthatjuk a karok ütés-erősségét. Ezt számítógépen csak nagyon ritkán alkalmazhatjuk. Marad tehát az, hogy a játéknak minél jobb grafikája legyen, és jó beindító zenéi/hanghatásai. A PD-nél igazán csúcs grafikáról beszélhetünk. A pálya változatosan van kidolgozva, sok a meglövendő lámpa, a pontszerzési lehetőség, alagút, felüljáró. Sajnos, túl gyakran fordul elő, hogy a golyó száguldva lezúg középen, kivédhetetlenül. Az életben ezt azért gyakran ki lehet védeni (ott inkább az oldal-kijáratoknál megy le a golyó, ez a PD-nél csak a legritkább esetben fordul elő). Négy pálya közül választhatunk, amelyek sajátos felépítéséhez odaillő zene és hanghatások szólnak. A szint betöltése után a funkcióbillentyűkkel állíthatjuk be a játékosok számát.

Flippereseknek ajánlom, mert a Pinball Dreams elég jól megközelíti az eredeti gépek hangulatát (de még mindig nem az igazi).

Martin

APIDYA





Gyerünk Zümi!



FOTÓ: AMIGA

A lövöldözős játékoknál az a ciki, hogy nem nagyon lehet taktikázni, mint mondjuk az ügyességieknél: az első pálya ilyen, a második olyan, a harmadik mondjuk póker – amelyik cég shoot'em up-ot készít, az megmutatja, hogy mit tud. A KAIKO első játéka a fantasztikus Gem'X volt, amely grafikailag és tartalmilag is a legjobbak közé tartozott. Most összehozták az APIDYA-t , amely olyan állati játék, hogy a Hybris óta nem láttam hasonlót. Ha osztályozni akarom a programot, akkor azt mondom róla, hogy a Nemesis (Salamander) 1992-es változata.

19XX A.D., a világ egy ismeretlen része. Az ördögi Hexaae varázsló mutáns rovarokat hoz létre, hogy elpusztítsa a békeszerető Yuri-t és Ikuro-t. A rovarok eljutnak a fiatalok házáig, és kioltják a szépséges Yuri életét. Ikuro hazaér, és bosszút esküszik Hexaae ellen. Átváltozik egy gyilkos darázzsá, és elindul...

Az Apidya az a játék, amiről már a cím megjelenése után tudtam, hogy a kedvencem lesz. Aki megnézi a Japánnal kevert feliratot, az egyet fog velem érteni abban, hogy a cég több energiát fektetett a cím megrajzolásába, mint sok más csoport az egész játékába. Az ez után következő intro pedig mindent ver. Japán figurák, csúcs rajzok, tuti hangulat. Ha ehhez hozzáveszem azt az 'Options' menüt, amelyben a játék körülményeit beállíthatjuk, már szinte Sega Megadrive-nak érzem az Amigát.

A menüben kiválaszthatjuk a játék nehézségi fokát, az életeink számát, hogy mikor kapjuk az extra életet, az irányítás eszközét és meghallgathatjuk a program zenéit. Az 'XTRA SELECT" pontnál azt állíthatjuk be, hogy hogyan aktivizálódjanak a felvett fegyverek (Nemesishez hasonlóan minél több bonus ikont gyűjtünk össze, annál jobb fegyvert választhatunk a kép alján levő listából. A választás lehet automatikus, vagy space/joystick által aktivizálható). A 'TEAMMODE' opcióval beállítható a játékosok száma: egy, egyszerre kettő, külön kettő.

Maga az akció horizontálisan scrollozó, abszolút gyönyörű pályákon folyik. Egyébként, meg mernék esküdni rá, hogy az Apidya tartogat még meglepetéseket a későbbi szinteken, de sajna odáig még nem jutottam el. Az irányítás praktikus, a scroll sima, az ellenfelek pedig annál erősebbek, minél nagyobbak züminknél. A szúnyogok, legyek kiirtása nem okoz gondot, de a vakond és az imádkozósáska már kemény dió.

A játék igen nehéz, ezért jól jön a 'SAVE' funkció, amivel lövöldözős játékban még nem sűrűn találkoztam.

Martin



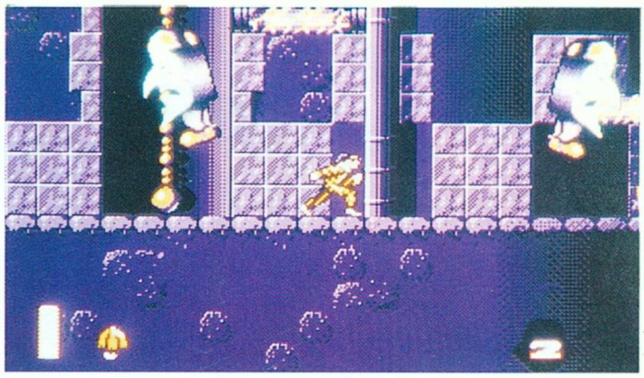
DYNABLASTERS

Azok a szerencsések, akik magukénak mondhatják a DYNABLASTERS gyári verzióját, meg fognak lepődni. No nem azért, mintha ők más játékot kapnának; egy kis szerkezet az ámulat okozója, amit ha a joystick portba illesztünk, akár 5(!)-en is küzdhetünk egyszerre a játékkal. Ennek az az oka, hogy a programot a Japán console-ról, a PC Engine-ről írták át, amelyhez régóta létezik a fent említett modul. Azon Amigások, akik viszont nélkülözik a kis egységet, kénytelenek beérni egy 1-2 személy által játszható, szuper cuki grafikával készült ügyességi programmal. A konverziót az UBISOFT készítette, dicséretükre legyen mondva, nem is akárhogy. A 64 pályából álló Dynablasters-ben az a feladatunk, hogy bombáinkat okosan elhelyezve felrobbantsuk a mászkáló és ránk vadászó ellenfeleket. Ha ez sikerült, mehetünk a következő szintre. A pályán láthatók még szilárd tömbök, melyeket szintén a levegőbe röpíthetünk - jó esetben a kijáratot (kék kocka) vagy valami extrát (bomba tűzcsóva nyújtó, élet, gyorsítás stb.) nyerünk. Nagyon szórakoztató még a program 'Battle' módja is, ahol egymásra vadászhatnak a 'bombázók'.



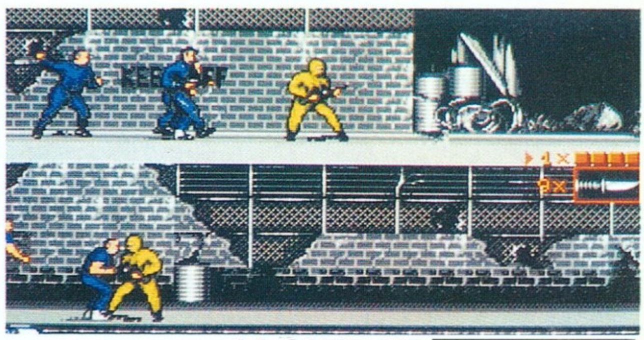
ORK

A PSYGNOSIS-nál mostanában beindultak a programozók, mert egyszerre több lövöldözős/mászkálós programot is piacra kívánnak dobni. Ennek a sorozatnak az első tagja az ORK. A játék grafikája és hanghatásai a szokásos magas szinten vannak, nem lehet leszólni őket. Aztán ezzel ki is fújt a különlegességek felsorolása. Gépünkkel ide oda kell mászkálni, a tűz gombot folyamatosan nyomni, és azt figyelni, hogy hol látunk valami felvehető mütyürkét. Ha aztán felvettük a cuccot, kezdhetjük kisilabizálni, hogy mit is találtunk. Borzalom. Az ellenfelek százával jönnek, és sosem velünk egy szintben, ezért mindig ugrálni kell. Nehéz játék az Ork, ezért csak azoknak ajánlom, akiket a látvány kárpótol a gyenge tartalom miatt.



HARLEQUIN

A GREMLIN ezúttal egy olyan játékot készített, amelynél erősen gondolkoztunk, hogy 'Tallózó' vagy 'Leírás' cikk legyen-e belőle. Ennek az az oka, hogy a Harlequin az utóbbi idők egyik legérdekesebb és különösebb mászkálós játéka. Sárga-fekete hálóruhás figuránkkal 23 veszettül elvont szinten kell végigmennünk, s megkeresnünk Chimerica szívének 4 darabját. Nos, Chimerica nem más, mint hősünk világa, amely egy hatalmas, lábakon álló óratoronyra emlékeztet. A pályák között olyanok vannak, mint pl.: mennyország, pokol, kártyák háza, bombafutás, zsonglőrök - mindez olyan hátterekkel megtűzdelve, hogy azt mindenkinek látnia kell! A feladat egyébként az, hogy a szinteken megleljük a kijáratot (s persze a 4 szív-darabot), de ehhez néha aprócska feladatokat kell megoldani: pl. kapcsolók átállítása. Utunk során extra cuccok is felvehetők: esernyő az esések lassítására, hal a vizes pályáknál szükséges átváltozáshoz és még sorolhatnám. A Harlequin az a program, amit mindenkinek feltétel nélkül ajánlok!



ALCATRAZ

Az INFORGRAMES elkészítette a népszerű Hostages folytatását, az ALCATRAZ-t. A játékban az a feladatunk, hogy egy kiképzett kommandós csoporttal bejussunk a hírhedt börtönbe, amit egy kábítószerrel kereskedő banda ural. Ott aztán olyan apróbb dolgaink akadnak, mint fontos papírok megszerzése, raktárak felrobbantása, bejutás az ellenség főhadiszállására, a fővezér elrablása, és még időben el kell érnünk a menekülésre szolgáló helikoptert is. A program egyébként mind tartalmilag, mind grafikailag egyezik elődjével, szerintem nem egy nagy durranás. Érdekesség viszont, hogy osztott képernyős megoldással egyszerre ketten is küzdhetünk, így a dolog valamivel érdekesebbé válik. A játéknak jelenleg még csak az Amiga verziója érkezett meg szerkesztőségünkbe, de a C64-es tábornak sem kell aggódnia, hiszen számukra is csúcs átiratot lehet készíteni.

TOP LISTA

1992 ÁPRILIS

C–64

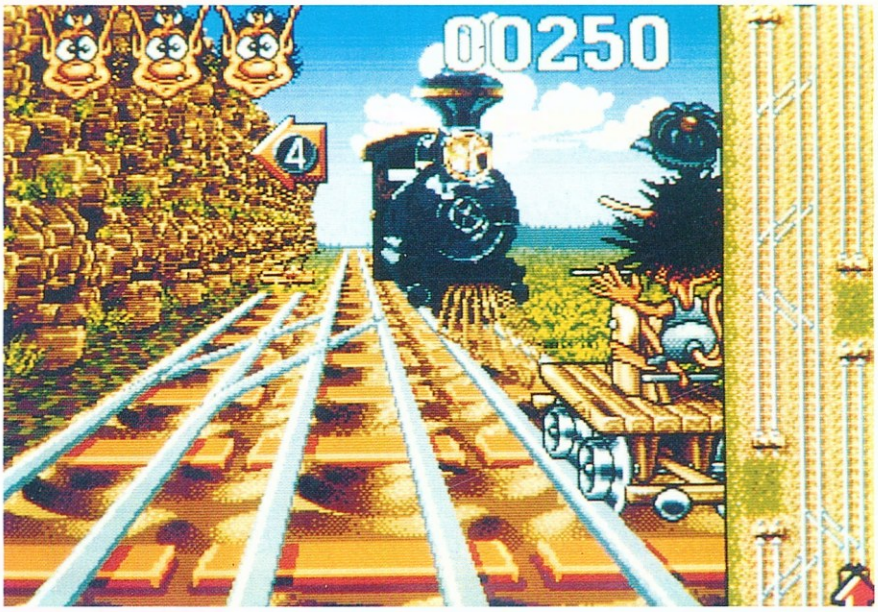
- BUDOKAN
- POTSWORTH
- BUBBLE DIZZY
- JONNY QUEST
- P.P. HAMMER
- BATTLE COMMAND
- DYLAN DOG
- THE BLUES BROTHERS
- HUDSON HAWK
- VOLFIED

AMIGA

- SHADOWLANDS
- APIDYA
- PINBALL DREAMS
- ELVIRA II
- HARLEQUIN
- ULTIMA VI
- SOUL CRYSTAL
- GOLDEN EAGLE
- BLACK CRYPT
- FORMULA ONE G.P.

PC

- WINTER CHALLENGE
- ELVIRA II
- SPACE QUEST IV
- EYE OF THE BEHOLDER II
- GODS
- FALCON V3.0
- CIVILIZATION
- F-117A STEALTH FIGHTER
- GOLDEN EAGLE
- ADVENTURE OF WILLY BEAMISH



HUGO II.

Hugóval már egyszer - nem is olyan régen - találkoztunk, és akkor szerintem egészen jól. szórakoztunk. Az új kalandban pedig azt kapjuk, amire az első rész után számítottunk: a grafika ismét fantasztikus, a játék viszont elég egyszerű, valószínűleg csak a legifjabbak szívét fogja meghódítani.

A történet tulajdonképpen teljesen új. Míg az első részben egy bányarendszerben kutathatunk Hugóval az arany után, most egy krimi szemtanúi és résztvevői lehetünk. A hegy gonosz boszorkánya ugyanis elrabolja Hugó gyönyörű - pont olyan szép, mint Hugó - feleségét és három gyermekét. A rabokat pedig barlangjának mélyén egy ketrecbe zárja. És a hős Hugó nem is tehet mást, mint elindul, hogy minden akadályt legyőzve kiszabadítsa szeretteit.

A játék sajnos csak két pályából áll, de ezt a hiányosságot rengeteg aranyos rajz, animáció próbálja pótolni. Az első pályán egy sínautón kell elhajtanunk a hegy lábához. A feladatot csak az nehezíti, hogy az út - az első részben megszokott módon - egyirányú, azaz minden mozdony szembe jön velünk. Szerencsére ezeket a szerelvényeket a rövid kitérők segítségével könnyen kikerülhetjük. Ezen a szinten pontjainkat csak az út széléről belógó zsákok összegyűjtésével növelhetjük. (Hogy mi van a zsákokban, azt talán még Hugó sem tudja.)

Ha ezzel megvagyunk, jöjjön az igazi erőpróba. Hugónak a hegy tetejére egy szerpentinen kell felszaladnia. A keskeny ösvényen azonban hol szakadékok, hol pedig legördülő szikladarabok keserítik életét. A szakadékokat egyszerűen át kell ugornunk, a sziklákat viszont csak úgy tudjuk kikerülni, ha átugrunk az ösvény mellett látható párkányra (ezeken a párkányokon gyakran újabb zsákokat, és velük újabb pontokat gyűjthetünk be). A nagy rohanás közben néha egy rövidebb utat is találunk. Erre mindig egy furcsa hang figyelmeztet bennünket. Ilyenkor ugorjunk jobbra-föl, mire Hugó elővészi tapadókorongos pisztolyát, és artistákat megszégyenítő ügyességgel felkúszik a sziklafalon.

Végre lihegve betoppanunk a börtönterembe, ahol a boszi egy újabb trükkje vár még ránk: négy kötél közül el kell találnunk azt, amelyik a család zárkáját nyitja (ajánlom a másodikat). Szerencsés választás után pedig már csak a happy end marad hátra.

A játék tulajdonképpen nagyon egyszerű. Ha nem lennének a legördülő sziklák, szinte lehetetlen lenne elrontani. Szerintem a két pálya nagyon kevés, igazából semmi új nincs bennük. Ami miatt mégis érdemes elővenni és végigjátszani a programot, az a sok szép és szórakoztató grafika és hang, amellyel Hugó előadja történetét.

PC / AMIGA /

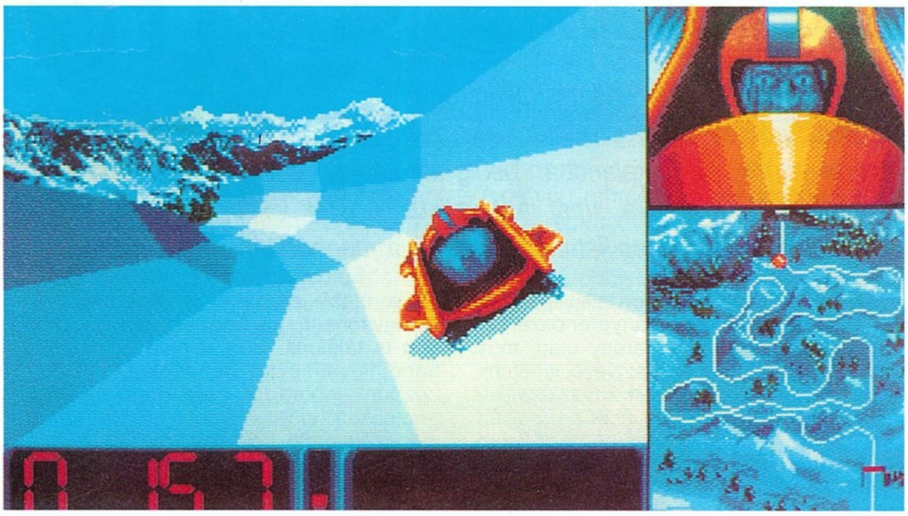
GRAFIKA	89
ZENE	84
JÁTSZHATÓSÁG	78
Összesen	73

Úgy tűnik, a téli olimpiában a szoftverházak is nagy üzletet látnak, hiszen februárban két játékot is kiadtak ebben a témában



SUPER SKI 2

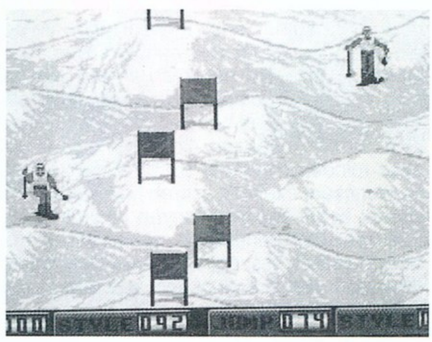
Az Amiga tulajdonosok ebben a gyönyörű programban az albertvillei olimpiai játékok 6 versenyszámában mérhetik össze tudásukat egymással és a géppel. A játékosok minden egyes számot külön gyakorolhatnak, a versenyen pedig kétszer próbálkozhatnak a minél jobb eredmények elérésével. A számok végén a sorrendet nem az elért idő határozza meg, hanem a zsűrítől kapott pontszám.



FOTÓ: AMIGA

Giant Slalom, Slalom és Downhill

A három lesiklószám irányítása tulajdonképpen teljesen egyforma. Az egyes formák között a különbséget csak a pálya lejtése és a kapuk elhelyezése jelenti. Mindegyik versenyszám képernyőjén felül egy piros csík növekedése jelzi, hogy a lejtő melyik részén járunk. Alul baloldalt időnket, középen sebességünket, jobboldalt pedig a kihagyott kapuk számát látjuk. (Ez nem igazán tetszik, hiszen eltérően egy normális versenytől, egy kapu kihagyása itt még nem jelenti a verseny végét). Sebességünket a kart előre, illetve hátrahúzva növelhetjük.



Bobsleigh

A bobnál az indulás tér csak el a szokásostól. Most a joyt fel-le rángatva tudunk nekifutni, majd a tűzre embereink beugranak a bobba. Ezután már csak egyetlen célunk lehet: tartsuk járművünket távol a teknő peremétől. Ez azonban elég nehéz feladat, hiszen a bob kanyarokban úgy mozog, mintha a korcsolyák nem is előre, hanem oldalra néznének.

Ski Jumping

A versenyszámok közül nekem a síugrás tetszett a legkevésbé, hiszen itt figuránk irányítása jóval nehezebb, mint a többi számban. Az ugrás elején bizony meg kell izzadnunk azért, hogy le ne essünk a sáncról. Ezt pedig csak nehezíti, hogy a sáncot a hegy lábától látjuk, így ugrónk egy aprócska pont, akit egy hajszálvékony csíkon kell irányítanunk. A levegőben már könnyebb dolgunk van, hiszen csak a stabil helyzetet kell megtalálnunk, és pontosan kell földet érnünk.

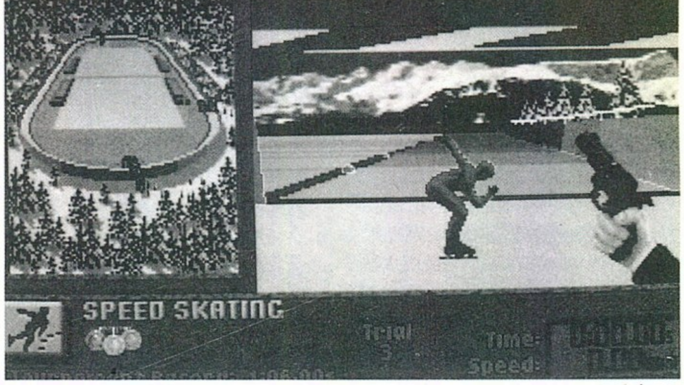
Amikor pedig véget értek a játékok, jöhet a záróünnepély, és persze az összesített verseny eredményhirdetése. És ami nagy szerencse, nem kell két évet várnunk a következő olimpiáig, hanem kezdhetjük elölről az egészet, amíg meg nem unjuk (s amilyen szép ez a játék, ez elég soká lesz).

PC / AMIGA /

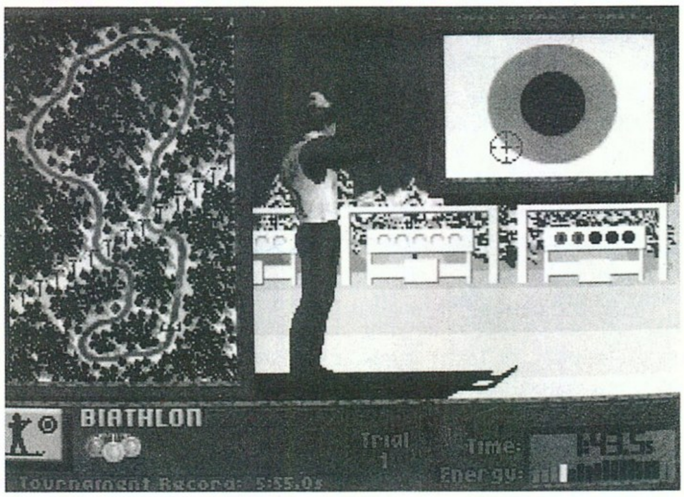
GRAFIKA	87	Összesen
ZENE	66	80
JÁTSZHATÓSÁG	79	

The Games: WINTER CHALLENGE

A játékot már hetekkel megjelenése előtt elkezdték reklámozni. A hirdetések képei és a gyártó neve pedig mindenkit felcsigázott. Mert ugye az Accolade bármit csinál, annak sikerszaga van. És most megjött. A VGA grafika, a 256 szín döbbenetes. A sípályák úgy száguldanak, hullámzanak el alattunk, hogy az szinte szédítő. Az emberkék pedig úgy ugranak, futnak, siklanak, esnek, ahogyan azt az olimpikonok a tv képernyőjén tették. Szóval, mindenki csak ámulni fog.
A játék nagy előnye, hogy minden versenyszám ugyanúgy néz ki: a kép bal szélén mindig az adott szám térképét, jobboldalt pedig a versenyzőt látjuk. Alul a versenyszám rekordját vagy az első helyhez szükséges időt, valamint időnket és sebességünket találjuk. Minden egyes versenyszám előtt néhány szót olvashatunk a sportág történetéről. A futam végén pedig előre-hátra végigpergetjük ügyetlenkedésünket (Instant Replay).



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC

Szánkó (Luge)

A rajtnál nyomjuk meg a felfelé nyilat, s máris roboghatunk a pálya vége felé. Eközben egyetlen feladatunk az, hogy a jégteknőben jobbra-balra kanyarogva a legjobb ívet megtaláljuk. Minél közelebb járunk az optimális ívhez, annál kisebb hófelhőt verünk fel a szánkó mögött.

Lesiklás (Downhill)

Ez a szám talán a leglátványosabb az összes közül, hiszen itt a pálya fel-le, jobbra-balra hullámzik sítalpunk alatt, miközben mi a piros és kék zászlókat kerülgetjük egy gyorsvonat sebességével. Sebességünket úgy növelhetjük, ha egy hosszabb lejtőn leguggolunk (felfelé nyíl). Ebben a programban egy zászló kihagyása a verseny végét jelenti.

Sífutás (Cross Country Skiing)

Ebben a számban a kijelölt pályán egy kört kell megtennünk. Futás közben az ENTER gombot nyomogatva hajthatjuk magunkat előre, a felfelé nyíllal pedig ismét lehajolva csúszunk, kanyarodunk vagy éppen emelkedőre mászunk fel. Bukás után síelőnk kis idő múlva feltápászkodik, és folytatja útját.

Kettesbob (Bobsled)

A feladat és az irányítás is ugyanolyan, mint a szánkónál. A különbség csak a nagyobb sebességben és a rajtban van. Induláskor ugyanis az ENTER-t nyomogatva gyorsíthatjuk fel magunkat, majd a felfelé nyíl lenyomására ugranak embereink a bobba.

Gyorskorcsolya (Speed Skating)

A korcsolya irányítása teljesen megegyezik a sífutással. Az egyetlen különbség, hogy amikor letérünk a pályáról, emberünk akkorát esik, hogy már nem tudja folytatni a versenyt. Valószínűleg ez a legunalmasabb versenyszám, hiszen csak az ENTER-t kell püfölnünk körbe-körbe.

Szlalom (Giant Slalom)

Hasonló a lesikláshoz, de itt a kapuk jóval közelebb vannak egymáshoz, így sokkal lassabban, nagy kanyarokkal mehetünk csak végig a pályán.

Síugrás (Ski Jump)

Ez a szám megint különlegesen érdekes, hiszen a sáncot az ugró szemszögéből látjuk. Elugrás előtt egyetlen feladatunk, hogy emberünket a sánc közepén tartsuk (különben vagy a sánc mellé esünk, vagy egyszerűen beszállunk az erdőbe). Elugrás közben nyomjuk meg a lefelé nyilat, majd a levegőben hajoljunk minél előbbre (felfelé nyíl). Végül a földet éréshez nyomjuk le az ENTER-t. Az ugrás értékelésénél egyedül annak hossza számít, a kivitelezés nem. Ha leérkezés közben elesünk, az ugrás mindenképpen érvénytelen lesz.

Biatlon

Itt a sífutás pályáján kell az ellenkező irányban végigfutnunk. Eközben a pálya négy pontján öt-öt lövést kell leadnunk, kétszer álló, kétszer pedig fekvő testhelyzetből. Ha csak a külső kört találjuk el 15, ha még azt sem, akkor 30 másodperc büntetést kapunk. A lövészet egyébként elég nehéz feladat, hiszen a nagy rohanás után a célkereszt ide-oda imbolyog szívverésünk ütemére.

Nagyon tetszik, hogy az egyes pályák elég hosszúak, így a játéknak nem lesz hipp-hopp vége (ez alól sajnos kivétel a síugrás, ahol a versenyben csak egy ugrást hajthatunk végre). De elég a szövegből, jöjjön a játék!

PC

GRAFIKA	100
ZENE	94
JÁTSZHATÓSÁG	99
Összesen	98



VAMPIRE

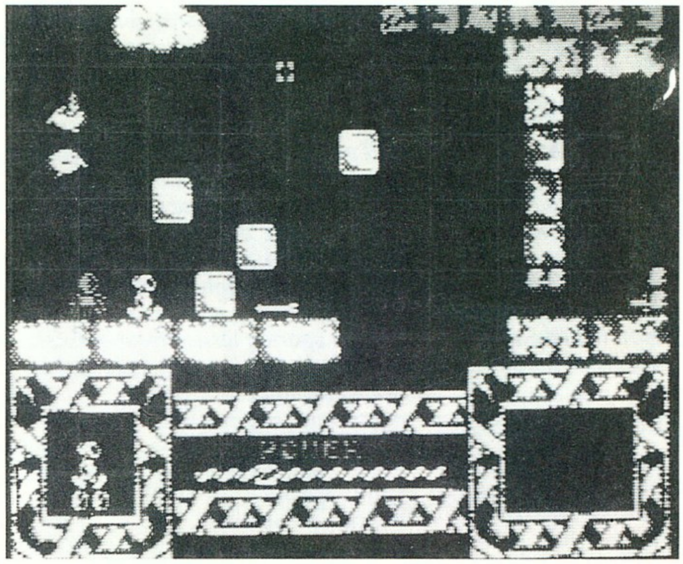


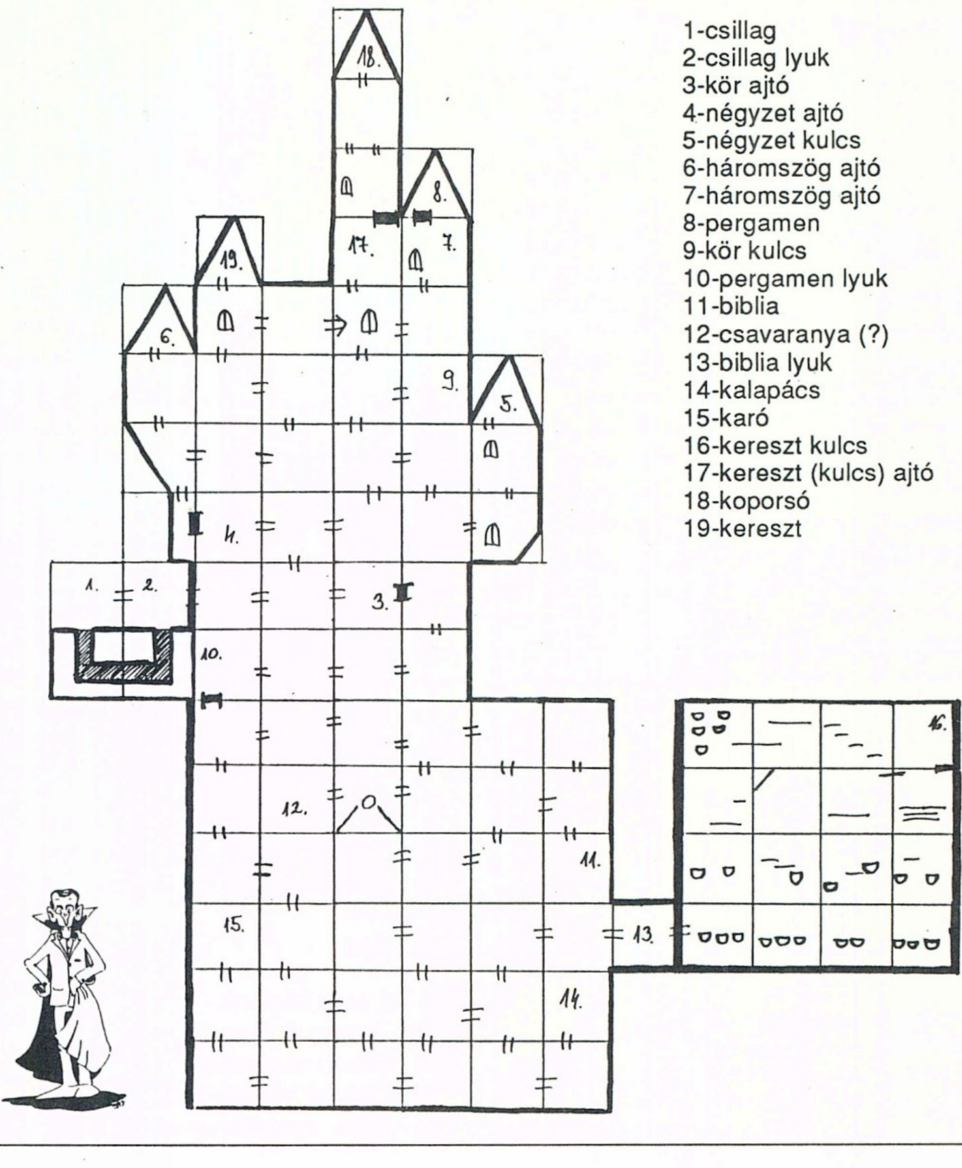
Hősünkkel, egy meghatározhatatlan fajú kis lénnyel merészkedjünk be a gonosz birodalmába. A bejáratnál vegyük fel a CSILLAGOT (1), majd jobbra tegyük be a fent lévő LYUKBA (2), mire a bejáratot eltorlaszoló fal eltűnik. Befelé menet vigyázzunk, ne essünk be a várárokba, mert nem tudunk kijönni. Ugorjuk át a nyilakat, és minden mozgó dolgot, mert ezek érintése nem túl egészséges. Energiánkat a várban található ételek felszedegetésével növelhetjük.

A jobb oldali toronyból hozzuk el a NÉGYZET KULCSOT (5), és vigyük a NÉGYZET-AJTÓHOZ (4). Ha sikerült kinyitnunk, menjünk fel a HÁROMSZÖG KULCSÉRT (6), ami természetesen a HÁROMSZÖG-AJTÓT nyitja (7). A toronyban lévő PERGAMENNEL (8), és a KÖR KULCCSAL (9) sétáljunk le az ugyanilyen jelű AJTÓHOZ (3), ahol használjuk a kulcsot. Útközben ne felejtsük el kinyitni az ablakokat, a falon található kis háromszögek megérintésével.

A pergament is tegyük a HELYÉRE (10), és a kinyíló résen másszunk le a vár alsó részébe. Szerezzük meg a BIBLIÁT (11), majd ezt is helyezzük az ilyen jelű LYUKBA (13). A serlegeken ugráljunk fel a KERESZT KULCSÉRT (16). Ezen kívül még legyen nálunk a KALAPÁCS (14), a KARÓ (15), és a toronyban lévő KERESZT (19). Így felszerelkezve már bátran kinyithatjuk a keresztkulccsal jelölt AJTÓT (17), és beléphetünk a vámpír hálószobájába. Ugráljunk fel a KOPORSÓIG (18), és öljük meg a vérszívót. Ezután még egy kis lövöldözés következik, és máris teljesítettük küldetésünket.

A vámpír már 5 éve háborítatlanul él ódon kastélyában. Akik eddig zaklatni próbálták, most mind a vár különböző termeiben teljesítik nem éppen nemes feladatukat.





1-csillag
2-csillag lyuk
3-kör ajtó
4-négyzet ajtó
5-négyzet kulcs
6-háromszög ajtó
7-háromszög ajtó
8-pergamen
9-kör kulcs
10-pergamen lyuk
11-biblia
12-csavaranya (?)
13-biblia lyuk
14-kalapács
15-karó
16-kereszt kulcs
17-kereszt (kulcs) ajtó
18-koporsó
19-kereszt

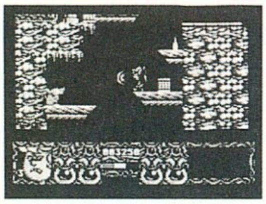
C-64

GRAFIKA	48	Összesen
ZENE	39	64
JÁTSZHATÓSÁG	80	

Játék tallózó

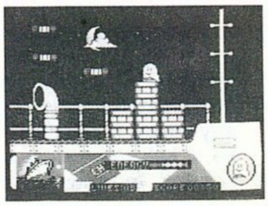
C-64

POTSWORTH



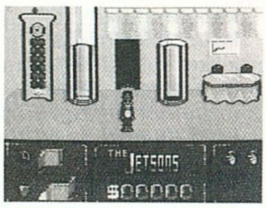
E hónap sokadik mászkálós anyaga, egy általam ismeretlen William Hanna és Joseph Barbera hős főszereplésével. Mindazonáltal nem nagy dörrenés. 5 pályán kell egy labirintusban elrejtett ládákat a helyükre tologatni és néhány varázstárgyat felszedni. A közben fel-felbukkanó ellenfeleket egy kis gázspray-vel le lehet fújni. A labirintus elég összetett, nem egyórás játék (mármint annak, aki idegileg bírja tovább). Leginkább a Dizzy sorozat grafikájára hasonlít a háttér, bár annál talán egy kissé színesebb. A hangeffektek idegesítő cincogásra emlékeztetnek, érdemes hang nélkül játszani vele.
(C64)

TITANIC BLINKY



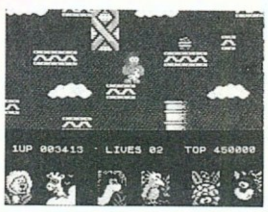
Jé, megint egy mászkálós játék! Igen, ez a hónap e stílus jegyében telt el, nem vitás. A Zeppelin Games nem nagyon erőltette meg a fantáziáját mikor ezt a szörnyszülöttet kiagyalta. Na nem a figurára gondolok, mert az a régi Blinkey, hanem a játék koncepciójára: nulla ötlet, nudli grafika, zsenge SFX, etc, etc. A játék a következő: járjuk be kis Blinky-nkkel a Titanicot, ami telis-tele van apró aranytallérokkal. Kis UZI-nkkal beléjük sorozva, átváltoznak bombává, vagy szaxofonná. Ha bomba, akkor tépjünk el mellőle, ha szaxofon, akkor vegyük fel. Itt vagytok még? Ha igen, akkor elmondom, hogy be is fejeztem. Ennyi a játék. Nem nehéz! Csak DEDÓ!
(C64, Amiga)

THE JETSONS



Nem tudom, mi inspirálta arra a forgalmazókat, hogy ilyen roncsokkal lássák el a piacot, de már megint egy korcs mászkálós-gyűjtögetős játék következik. A magyar TV-ben is futó idétlenség úgy a hatvanas évek derekán volt nagy szám az USA-ban. Nos, a játék is kábé hasonló szintet üt meg, mint rajzfilm őse. Dollárbankókat kell gyűjtögetni egy futurisztikus űrbázison, ahol a szobákat és szinteket liftek kötik össze egymással. Egyes szobákban kis köralakú nyílások tátonganak a padlón; ne lépjünk beléjük, mivel újból a szint elején találjunk magunkat (ez enyhén idegesítő egy idő után). Grafikailag is őskori a játék, a zenéjéről nem is beszélve. Tényleg itt a C64-es vége? Egy kicsit szebb elmúlást képzeltem el... (C64, Amiga)

BIG NOSE



Hát ez nem lehet igaz! Még egy mászka játék. Természetesen az előzőekhez hasonló színvonalon. A játék felépítése nagyon emlékeztet egy két hónappal ezelőtti anyagra: Tarzan goes Ape. Talán csak egy kicsit átpofozták az előbbit, és átkeresztelték Nagy Orr-ra. Semmi egyéb változás: aranyos figura, amivel apró mütyűröket kell gyűjtögetni a párkányokon, emeleteken ugrándozva. Ellenfelek is akadnak bőven, csak az élvezet veszett el valahol útközben. Akármennyire is gondolkodom, nem tudok mást írni róla. Ja, de! Egy újabb jelző: TUCATJÁTÉK! (C64)

BUBBLE DIZZY



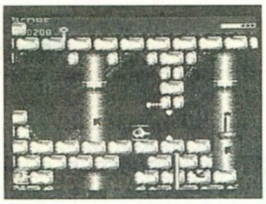
Végre egy ötletgazdag, jópofa és szórakoztató játék ebben a mindent elborító budget-game áradatban. Első olvasatra én is azt hittem, hogy egy újabb Dizzy epizód (kábé Dizzy MCXVII), de nem! A figura ugyan felmutat néhány rokoni vonást névrokonával, de a cselekmény sokkal élvezetesebb (bocs Pepy Pirate). A feladat roppant egyszerű: egy kalózhajóról Dizzyt bökdösi le kardjával a zord félszemű pirate, hogy igazgyöngyöket hozzon a felszínre. A tengerfenékről úgy tudunk egyre feljebb emelkedni, hogy kihasználjuk a földkéreg repedéseiből feláramló buborékokat. Rájuk ugrálva, majd rajtuk utazva egy darabig, tudunk egyre feljebb jutni. Közben álljunk meg a hasadék párkányain az igazgyöngyökért. Természetesen nem tudunk felutazni egy buborékkal, mivel csak néhány másodpercig utazhatunk a hátán, utána leesünk róla. Ha ügyesen ugrálunk (FIRE), akkor nem fog különösebb problémát jelenteni az idő múlása sem. Remek szórakozást ígérő anyag, ne hagyd ki! (C64)

SUPER SEYMOUR



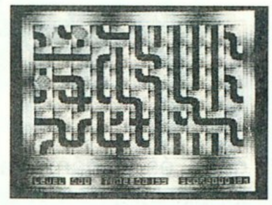
Olcsó-játék-hülye-gyerekeknek. Nem a leghízelgőbb bevezető, de hát körülbelül így lehet legtömörebben összefoglalni az SS-t. Bővebben: egy viszonylag aranyos ügyességi játékról van szó, amiben egy denevérszerű figurával kell az összes tárgyat felszednünk, és valamennyi ellenfelünket összelapitanunk. Pontot csak a villogó tárgyakhoz való hozzáéréskor kapunk, bár a tárgyak akkor is eltűnnek, ha nem világítottak a hozzáéréskor. A zavargó ellenséges elemeket rájuk ugorva lapíthatjuk össze, majd ismételten megtapodva őket, kisuhannak a pályáról. Egy szint akkor komplett, ha minden mozgó és mozdítható dolgot eltűntettünk a színről. Eleinte gyerekjáték, később azonban kezd áttekinthetetlenül megszaporodni az izgő-mozgó ellenfél-áradat. Jó animáció, furcsa, de érdekes ötlet, hangulatos hangeffektek.
(C64)

HELI RESCUE



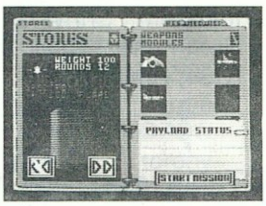
Bizonyára sokatoknak ismerősen csengenek a következő címek: Choplifter, Fort Apocalypse, AirWolf, Mr Heli. Hát persze, valamennyi helikopterrel kapcsolatos ügyességi játék volt annak idején. A most megjelent 1992-es anyag remek példája annak, hogy a leglerágottabb csonton is lehet egy kis husit találni, magyarul: régi idea, új köntösben. A Choplifterből ismerős integető, füttyentő emberkék, az AirWolf bányarendszere, Mr Heli remek grafikája egyesül a HR-ben. Rendkívül jól megszerkesztett és megrajzolt labirintusrendszer várja a rajongókat, de a hangeffektjei is megérnek egy misét. A négyféle emberke, a kulcsok gyűjtögetése új színfolt a fenti sorozathoz képest. Aki gyűjteményét ki akarja egészíteni, az MINDENKÉPPEN, aki csak egy kicsit repkedni szeretne, az pedig FELTÉTLENÜL szerezze meg!
(C64)

TONIDO



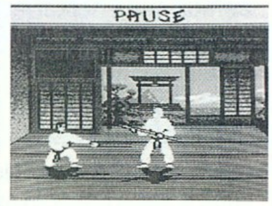
Végre egy kis logika. Van amikor dögivel érkeznek a logikai programok a szerkesztőségbe, most pedig alig csörgedezett néhány. Egyike volt a Tonido, ami egy elég egyszerű valami: két gömböcskét kell összekötni a táblán elhelyezett csőelemekből összeállított folytonos vonallal. Egy villogó négyzet a kurzorunk. Ha az egyik elemre ráclickelünk, az fordul egyet a tengelye körül. A felsőbb szinteken (úgy a harmadiktól kezdve) már kereszteződések is nehezítik a játékot. Elmondva semmiség, csinálni azonban annál nehezebb.
(C64)

BATTLE COMMAND



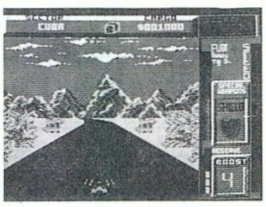
Egy jó ideig csak mondák keringtek arról, hogy lesz BC 64-esen is. A hitetlenek nem nagyon tudták elképzelni, hogy egy ilyen volumenű szimulátor átültethető az öregre. De láss csodát, mégis megszületett a 64-es verzió! És nem is akármilyen! Bizton állíthatom, hogy ha a gép adottságait vesszük alapul, akkkor semmiben nem marad el az Amiga változattól. Minden egyes menűpont egyezik, a 3D effektek lenyűgözőek, az addicionális grafika is 100%-os. Bővebb leírást az 1991/4-es 576-ban találhattok, ezt a rövid kis infot csak figyelemkeltőnek szántuk. Ízelítőül egy kép a játékból.
(C64, Amiga)

BUDOKAN



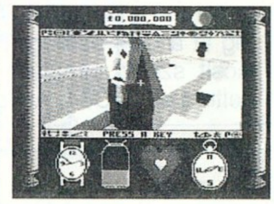
Ismét egy legendás Amiga átirat. Azok a kósza hírek terjengtek, hogy az Electronic Arts többet nem dolgozik C64-re, mivel szakembereik szerint nincs ezekre a programokra elég kereslet. Most mégis megszegték ígéretüket, és egy remek játékkal rukkoltak elő, ami már Amigán is előkelő helyet vívott ki magának. A 64-es verzió hajszálra ugyanaz, mint az Amiga, persze egy kicsit sutább megoldásokkal. Négyféle sportág közül választhatunk: kendó, nunchaku, bo és karate. Mindegyikhez tartozik egy gyakorló rész, ahol kellőképpen felkészülhetünk a különböző fokozatú ellenfelekkel való közelharcra. Még itt érdemes kigyönyörködni magunkat a mozgáskombinációkban, mert a verseny alatt nem igen lesz arra időnk, hogy erre is figyeljünk. A nagymester elég nehéz ellenfél, de gyakorlással ő is legyőzhető. Azt hiszem, hogy az EOA ismét jó lóra tett, mikor mégis megjelentette a Budokant, hiszen egy remek karate szimulációval van dolgunk.
(C64, Amiga)

HYDRA



A népszerű játéktermi játékok sorsa, hogy megprogramosítják a legtöbb géptípusra. Az Amiga verzió már fél éve a piacon van, a 64-es átirat csak most bukkant fel. Inkább ne tette volna! Az edzett akciójátékosok is eltorzult képpel fognak távozni a gép mellől, ugyanis nagyon nagy csalódás a játék (Amigán is elég gyengécske az anyag). Kilenc küldetést kell teljesítenünk, a világ különböző pontjain. Sajnos a kilenc pálya annyira egyforma, hogy lehetetlen megkülönböztetni őket egymástól. A játékmenet szörnyen egyhangú, csak az ellenfelek és a háttér változik egy csöppet, minden más ugyanaz mind a kilenc színtéren. A zene pedig kritikán aluli, nem is beszélve a játék megnyeréséről. Szívem szerint ezt is a „Hónap Bukása" rovatba tettem volna.
(C64, Amiga)

SPHINX JINX



Ha már a programozók abszolút kifogytak az ötletekből, akkor mit csinálnak? Vesznek egy nagysikerű játékot, vagy kettőt (Dark Side, Driller), és egy kicsit átfirkálják a saját ízlésük szerint. Ezt a módszert követték a Sphinx Jinx kiagyalói is. Egy robosztus szfinx darabjaira hullik és ezek az elemek a Dark Side-ból ismert 3D-s labirintusrendszer legkülönbözőbb helyeire kerülnek. Feladatunk a darabok megtalálása és újbóli összeillesztése. Mivel a grafikát nem dolgozták át a programozók, ezért maradt az elődből ismert 3D helyszín, darabos, de a stílushoz illő mozgatás, bonyolult játékmenet. A zenét inkább hagyjuk. Összességében nem rossz a játék, de talán nagyobb sikerre számíthatott volna úgy három évvel ezelőtt. Gyűjteményben azért elfér...

TENRACT

Nem tehetek róla, de jónéhány játéknál viszonyítanom kell hasonló elődökhöz, hogy Ti is jobban képbe kerüljetek. Ezt az utat követem a Tenract esetében is, amikor felidézem a '88-as Firefly-t. Az akkor nagyon nagy szám volt a perfekt finomscrollja és brilliáns grafikája miatt. Ezeket a tulajdonságokat mutatja fel a '92-es anyag is, persze csekély változtatások végrehajtásával. Hatalmas területet kell űrhajónkkal bejárnunk, hogy a szanaszét szórt gyémántokat összegyűjtsük. Ellenfeleink száma maximális, energiánk minimális (mint ahogy az már lenni szokott). Annyit mondhatok, hogy dög nehéz a végigjátszás. (C64)

Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP
576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,- Ft ☐
félévre: 580,- Ft ☐
egy évre: 1.160,- Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.

Megrendelő neve: ....

Címe: ....

....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

576 KByte

Powermonger World War I

Data Disk

Wings, Blue Max, Knights of the sky, Red Baron Valószínűleg ezek a programnevek senkinek nem hangzanak idegenül. Mindegyik egy témát dolgoz fel: az I. Világháborút. 1914-1918. Először vetnek be tankokat és repülőket. Feltűnnek az első ászok: Immelman, Blocke, von Richtofen. Az ő szemszögükből már megismerkedhettünk az I. Világháborúval de az igazi nagy csaták a technikai újdonságok ellenére is a lövészárkokban dőltek el. Most a nagy háború ezen oldalával ismerkedhetünk meg, a Bullfrog új alkotásán keresztül.

A Powermonger az egyik legszínvonalasabb játék, amely a közelmúltban napvilágot látott. Nem csak az új nézőpont, amelyen keresztül egy remekül megalkotott világ tárul a szemünk elé, hanem a játék sokszínűsége is felejthetetlenné teszi a Francia programozó TEAM alkotását. Aki beleszeretett a P. világába, az a WWI-al is sok kellemes órát fog tölteni. A P. és a WWI tartalma, célja teljesen megegyezik, és már mindenki - legalább hallásból - ismeri, így nem írnék róla. A játékok egy vezérlési rendszeren alapszanak, úgyhogy annak aki a P. irányításában kiigazodik, annak a WWI-al sem leszenek problémái.

Kezdéskor – nevünk beírása után – három opciót kapunk:

Start new conquest: új hódítást kezdhetünk.

Continue conquest: folytathatjuk elkezdett hódításunkat, vagy betölthetjük a kimentett játékállást.

Play random map: a program által véletlenül kiválasztott pályán kedvünkre gyakorolhatunk.

Az első ikont választva Európa térképét szemlélhetjük meg. Ha a kurzort megfelelő helyre visszük, akkor ott egy kis keret jelenik meg, mely körülöleli a számunkra elérhető, azaz meghódítható területet. Kezdetben csak egy ilyen terület van, Skóciától északra. Ha ezen győzünk, már az előbb említett területtel szomszédos zónák is megnyílnak számunkra. Midőn kiválasztottuk a zónát, már csak pár ikonnal kell megismerkednünk, és belevethetjük magunkat a hadviselés legrejtettebb berkeibe. A mellékelt ábra remélem segít az eligazodásban, az ikonok között.

- 1: a térkép (lásd 2) kijelzési módját változtathatjuk vele. Választhatunk hogy a természeti elemeket (hegyek, völgyek, erdők), vagy a településeket hangsúlyozza-e ki.

- 2: a zóna teljes térképe. A kis emberfigura mindig az aktuális parancsnokot szimbolizálja, a kis fényes pontok pedig embereink tartózkodási helyét jelölik.

- 3: a zónában uralkodó hatalmi helyzet. Ha a mutató teljesen a jobb oldara dűlt, akkor vállon veregethetjük magunkat; mi vagyunk a terület teljhatalmú urai.

- 4: az itt lévő ikonokkal a 3D játékteret forgathatjuk, kicsinyithetjük, nagyíthatjuk.

- 5: az itt lévő kis kép mindig az általunk kiadott parancsot mutatja, a mellette lévő három sáv, pedig a nálunk lévő élelem mennyiségét, a csapat nagyságát és a parancsnok egészségi állapotát szimbolizálja.

- 6: a kis ugráló háromszög az aktuális parancsnokot mutatja. Ha egy másik vezérre akarunk váltani, akkor bökjünk annak feje tájékára, minek hatására átugrik rá a háromszög: parancsaink mostantól neki szólnak.

- 7: a parancsnok adatai. Ha a parancsnok mellére bökünk, kb. a plecsnijeire, akkor leolvashatjuk a parancsnok nevét, pillanatnyi tevékenységét, agresszivitását, hűségét, erőnlétét, sebességét, a nála lévő élelem mennyiségét, a csapata lélekszámát, és a csapatnál lévő, senki által nem használt tárgyak listáját.

- 8: itt a játék sebességét állíthatjuk be, save disk-et formattálhatunk, kimenthetjük, illetve betölthetjük a játékállást. Ezenkívül itt kérhetjük le a game menüt, amely a következőkből áll: - About: a játék készítőinek neveit szemlélhetjük meg.

- World info: itt megtudhatjuk a terület nevét, a területen lévő házak, fák, szarvasok számát. Szintén itt tudhatjuk meg fehér, kék, vörös, sárga valamint az össz-populáció számát. Ezenkívül megismerhetjük az épp fegyveres szolgálatot teljesítő emberek mennyiségét.

- Retrie: mikor úgy véljük, hogy minden ellenséget kiiktattunk a történelemből, akkor ennek az ikonnak használatával közölhetjük ilyen irányú véleményünket a géppel. Ha egyetért, akkor minden rendben, megcsodálhatjuk a szitává lőtt, de büszke győzelmi lobogót. Ha a gép mégsincs egy véleményen velünk, akkor viszont csak egy felrobbanó katonát kapunk, és kezdhetjük az egész hódítást a zónán belül előlről

- Replay map: újrakezdhetjük a játékot a területen belül.

- select map: visszakerülünk a nagy Európa térképre és új zónát választhatunk hódításra.

- Random map: megegyezik a már említett azonos nevű opcióval.

- Pause: a játékot állíthatjuk meg vele.

- 9, 11, 13: az ikonoknak a termelésnél van jelentősége. Minnél „több kardú" ikon aktív, annál magasabb szintű fegyvereket gyártanak le a termelés során. Természetesen minél magasabb szintű egy termék, annál több idő szükséges a legyártáshoz.

- 10: ha ezt az ikont használjuk, akkor az 5. pontban említett kép egy szemet mutat, ami legjobb esetben is kémkedést jelent. Viszont ez legfeljebb „vendégmunkásolásnak" nevezhető, ugyanis ha az ikont egy ellenséges városra használjuk, akkor parancsnokunk elvándorol a kijelölt településre egyedül, és beáll a melósok közé Nagy Péter példáját követve dolgozni.

- 12: itt nemes indíttatású, de rövid életű békét köthetünk bármely ellenségünkkel. Aktiváljuk az ikont és használjuk azon a településen, mely az általunk békére ítélt ellenség kezén van.

- 14: Üzletelhetünk a használatával. Sok vizet nem zavar, mert legfeljebb a városban ahol használtuk jobb lesz a hangulat, esetleg hamarább készítik el a legyártandó flintákat.

- 15: az ikon használatára mindenki hazavonul abba a toronyba, melyből a zónában a játékot kezdtük.

- 16: az ikonnal bárminek a milétét lekérdezhetjük a játékban. Ha az ikont egy városra - azon belül pedig egy házra - használjuk, akkor a következő adatokat kapjuk: a ház neve, a város neve, a populáció neve, a település urának neve, a településen lévő élelem mennyisége, a lakosság száma és hangulata, a legközelebbi erdő neve, és a településen lévő fegyverek listája.

Ha az ikont egy emberre használjuk akkor pedig a nevét, „szülővárosát", egészségi állapotát, fegyverének típusát, és főnökének nevét tudhatjuk meg.

- 17: a parancsnokaink között átcsoportosíthatjuk embereinket.

- 18: a nálunk lévő fölös élelemből rakatunk le vele.

- 19: a nálunk lévő fölösleges fegyvereket rakhatjuk le.

- 20: az ikon segítségével élelmet vehetünk föl a mi irányításunk alatt lévő, vagy velünk szövetséges irányítás alatt álló városból, esetleg a csatatéren, a megölt ellenséges vezér által hátra hagyott „raktárból".

- 21: élelem raktárt hozhatunk létre. Elégggé felesleges, nem kell sokszor használnunk.

- 22: az ikon használatával embereinket eresztjük szélnek.

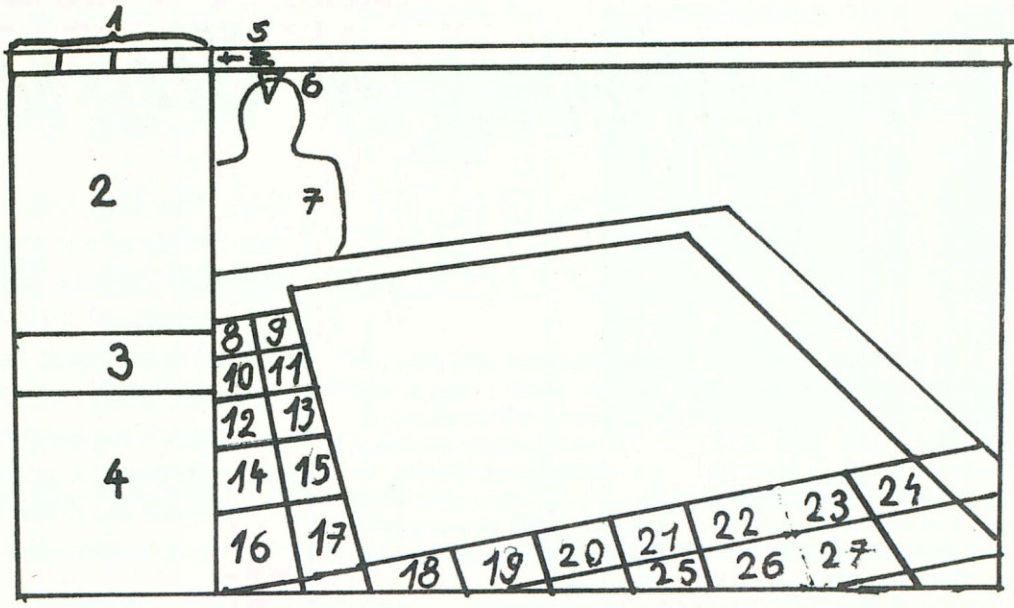
- 23: toborzás. Csak saját városainkban használhatjuk. Egy telpülésen többször is alkalmaznunk kell egymás után, mert sok a lógós, aki első hívó szavunkra nem óhajt beállni dicső seregünkbe.

- 24: fegyvereket vehetünk föl az ikon segítségével. Ezek a flinták lehetnek az általunk legyártottak, de alkalmazhatjuk az ikont a harcban elhullott harcosok, immár gazdátlan fegyvereire is.

- 25: itt adhatjuk ki támadásra a parancsot. A parancs vonatkozhat városra, egy fára(?), ellenséges emberre illetve seregre, és őzre. Ilyenkor a csapat összeszedi minden bátorságát, és orvul letaglózza a békésen legelésző őzikét.

- 26: termelés. Ezt csak a fenhatóságunk alatt lévő városban követhetjük el. Ha egy településen termelést rendelünk el, akkor nem csak a derék polgárok állnak be az esztergapad mögé, hanem mégderekabb katonáink is robotolni kezdenek. Természetesen mi nem ereszkedünk le a melósokhoz–legalábbis a saját házunk táján (lásd: 10)–, hanem a téren ücsörögve szemléljük a szorgos munkálkodást. Legtöbbször nekem csak puskát sikerült legyártanom – a 9-es ikon volt aktív –, mert ha magasabb szintű (II, 13) terméket akartam előállítani, akkor csak dolgoztak, dolgoztak, dolgoztak... de egy árva fegyvert sem gyártottak le.

- 27: közlekedés. Az ikon használatával kijelölhetünk a játéktérben bármit a sima földön kívül, amihez a csapat odavonul.



Végül néhány jótanács: A P.-ben nem lehetett igazán kihasználni a több vezér adta lehetőségeket, főleg az emberhiány miatt. A WWI-ban viszont nem ritka az egy zónán belüli - már a kezdésnél a mi kezünkön lévő - nagyváros. Ez lehetőséget ad arra, hogy több csapattal egyszerre győzködhetjük az ellenséget arról, hogy rossz ügyet képvisel. Valamilyen okból a WWI-ban gyakrabban voltak gondjaim az ellátmánnyal, mint a P.-ben. Ezt vissza lehet vezetni arra, hogy a WWI szarvasai, őzei nem bégetnek úgy mint a P. nagyhírű és nagymúltú juhai. Egyébként külön élvezet megfigyelni, hogy egy-egy csatánál milyen bátran vetik embereink magukat a magányos menekülők után. Apropó csata: a P. bátor zsoldosai helyében a WWI-ben néha csak egy csoport felfegyverzett nyuszit találunk, akik már a csata elején más elfoglaltságot találnak maguknak, és szemtelen módon mellettünk rohannak haza, a biztonságos toronyba.

Ennyit sikerült összeírnom a Data Diskről. Remélem sikerült némi kedvet csinálnom a kipróbálásához, de ha nem, akkor is nézzétek meg, nem szabad kihagyni. Nem tudom eléggé kihangsúlyozni, hogy a játékot milyen sokszínűvé teszi a rengeteg döntés-helyzet és szituáció. Akik a „felfedezést" szeretők táborába tartoznak - mint én is -, azok a gyönyörök kiapadhatatlan forrását találják majd meg a programban. Végül pedig, ha esetleg valaki mégsem ismerné a nagy elődöt, a P.-t, az kezdje nézegetni az újságjait, és ha nem is az elsőben, a következőben biztos talál róla pár szót.

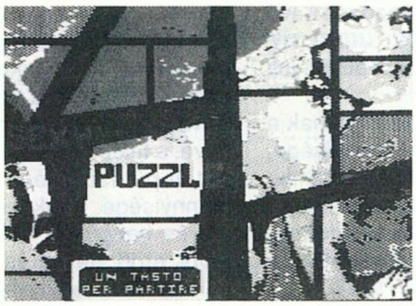
Erdős Zoltán

AMIGA

GRAFIKA 81	Összesen
ZENE 72	
JÁTSZHATÓSÁG 80	80

A HÓNAP BUKÁSA

Sexy Puzzle (C-64)



Szörnyen beizgultam, mikor a fenti csábos nevet megláttam a directoryban, de ahogy a block-számra pillantottam, rögtön szörnyű gyanú vett erőt rajtam. Sejtelmem beigazolódott: ilyen trágya anyagot még a BASIC játékok korszakában is körberöhögtek. A programozók megpróbálták egy kicsit modernizálni a játékot néhány digitalizált bemondással, de ezzel még inkább lerontották a színvonalat (ami ezzel a bányász béka s...e alá süllyedt). Nehogy panasz érje a ház elejét, leírom a program célját: egy kb. 5 másodpercig látható karakteres grafikájú hölgy darabjaira hullik, majd ezután az elemekből ismét fel kell építenünk a nőcit. De inkább be se töltsük, mert még az élettől is elmegy a kedvünk.

Top Banana (Amiga)

Egy régebbi számunkban már írtunk arról, hogy készül egy játék Betty Boo főszereplésével. Arról is írtunk már, hogy a HEX készíti első játékát, a TOP BANANA-t, amely a cég szerint 'forradalmasított újdonság' lesz. Nnna, nagy hazudós ez a Hex! A TB-t pontosan addig érdemes betölteni, amíg bejön az intro. Namost ez az intro két féle élményt fog nyújtani: vizuálisan elég meglepőt, mert ilyen digitalizált őrületet még nem látott Amigás szem. A dolog zenei része szintén meglepő, mert ilyen összevissza nyekergő 'House" stílusú f*s muzsikát normális ember képtelen végighallgatni. Ezek után kérek mindenkit, hogy ne töltse tovább a játékot! Aki mégis megpróbálkozik, az kössön szerződést az Ofotért szemvizsgáló szalonjával, mert 5 perc játék garantált látáscsökkenést, 10 perc vízesés szerű szemfolyást eredményez. Annyira még vállalkozom, hogy leírom a képernyőt. Valami olyat kell elképzelni, mint amikor szilveszterkor teleszórják a padlót konfettivel, és a kavalkád közepén valami maszat mozog. Ezt lehet irányítani is, de tök felesleges, mert úgy sem látunk semmit. Egyebek iránt mindenki nézze meg egyszer a TOP BANANA-t, mert ilyen sz*r programot ritkán lát az ember!

Martin



Új sztár az RPG-k világában...

BLACK CRYPT

Az Electronic Arts játéka első pillantásra megdobogtatja a Dungeon Master rajongóinak szívét. Kitartó játékkal aztán kideríthető, hogy a dolog még a vártnál is jobb...

A program minden tekintetben a DM-et tekintheti atyjának: egyetlen, sok-sok szintből álló (szám szerint 28) labirintus-rendszert kell végigjárnunk, szintről szintre, kulcsokat gyűjtögetve, kapcsolókat nyomkodva. Az irányítás, a dungeon-ablak mérete, a stílus mind-mind majdnem ugyanaz. A megvalósítás, vagyis a grafika, a feladványok bonyolultsága, a varázslat-rendszer sokkal profibb. A játék tartalmaz automatikus térképezést (WIZARD SIGHT), amely az RPG-k kezdetben szórakoztató, de később legfárasztóbb és legmonotonabb részének terhét veszi le vállunkról.

IRÁNYÍTÁS

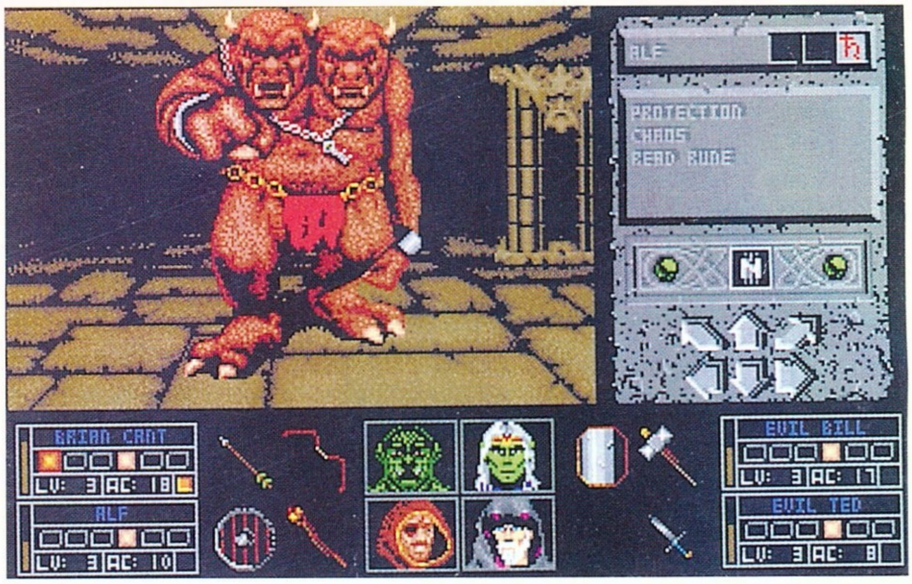
A tárgyak gyűjtögetése és használata elég egyszerı. Ha a figuránk fejére clickelünk a bal gombbal, akkor használja a tárgyat (ha fegyver, üt vele). Néhány fegyverből varázslatot is elő lehet csalni, ilyenkor a figura fejére a jobb gombbal kell clickelni. Az inventoryba a kezekre a jobb gombbal clickelve léphetünk be. A tárgyak tárolása érdekes, ládákból és zsákokból álló „aldirectory-rendszer". Hátránya,ha sok tárgyunk van, elég nehéz megtalálni valamit a zsebeinkben. Célszerű valamilyen fajta rendezést alkalmazni (ládákban scrollok, oldaltáskában fegyverek, stb.) Ha a három állapotjelzőre (hit pont, pihentség, jóllakottság) clickelünk, lekérhetjük a karakterlapot. Itt jelzi a program, ha figuránk fáradt, éhes, szomjas, stb. Ha enni vagy vizsgálni akarunk egy tárgyat, akkor a fejre kell rávinni. A kőtáblán ill. a könyvön használhatjuk, ha valamilyen kőtáblát ill. varázskönyvet találunk. A jobb felső sarokban, a ruhát választva lapozhatunk a ruházat, a páncélzat és az ékszerek bemutatása között. A kesztyűt pl. a ruha menünél kell felrakni, a gyűrűt az ékszer-menünél. Varázstárgyak használata után érdemes rögtön egy pillantást vetni a karakterlapra (milyen tulajdonságok nőttek vagy csökkentek), ill. az AC-re és a működésben levő varázslatokra. A játék mentése ill. pihenés a fő képernyőről, a koponyára clickelve történik.

KARAKTER OSZTÁLYOK

A játékban négy karakterrel játszhatunk, harcossal, pappal, varázslóval és druidával. Ez kötött, tehát nem játszhatunk pl. két harcossal. A harcosnak az erő, a varázslónak az intelligencia, a papnak a bölcsesség, a druidának az ügyesség a fő tulajdonsága. Az egészség mindenkinek fontos, hiszen ettől lesz sok hit pontjuk. Az erőt a harcosnak és a papnak pumpoljuk fel, hiszen ők fognak elöl állni. Az ügyesség egyenes arányban áll az alap AC-vel, ezért ez is fontos! A játék közben mindegyik figura mellett van egy státusz ablak, itt látható, hogy éppen milyen varázslatok hatnak rá (akár egy viselt varázstárgy miatt), hányadik szintű, mennyi az AC-je. Itt clickelve cserélhetjük fel a figurák sorrendjét, de ennek nem sok értelme van. A kis sárga négyzet mutatja, hogy ki a vezető. Ezt majd a varázslóra kell beállítanunk, ha a láthatatlan szörnyek szintjén leszünk.

VARÁZSLATOK

Eredeti színfolt a varázspontokon alapuló varázslatrendszerű RPG-k erdejében a BC rendszere. Nem szólva arról, hogy nemcsak eredeti, hanem nagyon jó is! A jobb felső sarokba clickelgetve választhatjuk ki, hogy kivel akarunk varázsolni. A nevet kiválasztva jön elő a varázslat-lista. Minden osztály számára (kivéve persze a harcost) öt varázskönyv van, kezdetben persze csak az elsőket birtokoljuk. A római számoknál választhatunk a könyvek között. Minden varázslatnak van egy szintje, az alatt nem kapjuk meg. Pl. hiába van benne a FIREBALL a varázsló első könyvében, ezt első szinten még nem érti meg. Ha egy varázslatra ráclickelünk, akkor „beké-szítjük". Ezután a varázslat érthetetlenné válik, és csak egy bizonyos idő elteltével kapjuk meg újra. Minél magasabb a szintünk, és minél alacsonyabb szintű a varázslat, annál gyorsabban. Maximum öt varázslatunk lehet bekészítve, a jobb oldali ablakban. Szükség esetén itt clickelve aktiválhatjuk őket.



A legtöbb varázslat támadó jellegű, különbség (a látványon kívül) nem sok van, legfeljebb a sebzésben, no és a tűz- és bogárvarázslatok nem működnek víz alatt. Van néhány védekező varázslat (SHADOW SHIELD, ETHEREAL SHIELD), amely az AC-t javítja. Vannak gyógyító varázslatok (legerősebb a RESTORE), mérget és betegséget elűzők (CURE...). Néhány varázslatnak speciális szerepe van. A WIZARD SIGHT-ról már írtam. A COMPASS hasznos segítség a tájékozódásban. A TELEPORT inkább kényelmes, mint hasznos, mert teleportálni csak a bejárt területekre tudunk. Ha esetleg beszorulunk valahová, jó, ha kéznél van. Ha kezünkbe veszünk egy tekercset, amin valamilyen információ van, akkor a REVEAL TRUTH-al állapíthatjuk meg, hogy hazugság-e (ilyenkor eltűnik). A SUSTENANCE maxra pumpolja a jóllakottságunkat. A REMOVE GLIYPH-fel varázsakadályokat tüntethetünk el, a DISPEL MAGIC-kel erőfalakat. Ezeknél meg van adva, hogy mennyi a minimális szint, ami el tudja távolítani. Sokszor pl. csak úgy tudunk továbbjutni, ha egy szintünknél jóval magasabb (15-25. szintű) REMOVE GLYPH vagy DISPEL MAGIC scrollt használunk. Ahhoz, hogy valakit fel tudjunk támasztani, a kezünkbe kell venni a hozzá tartozó DEATH GEM-et. Van néhány varázslat, amelyet nem szerezhetünk meg (WATER BREATHING, MAGIC SHIELD, GAZE PROTECTION, POSSESSION PROTECTION, STONE TO FLESH), ezek varázstárgyakban vagy tekercseken vannak.

TIPPEK

Bár a játék nagyon jól játszható, és a sok hasznos segítség miatt gyorsan lehet benne haladni, van néhány igazán kemény dió. Azokhoz a pontokhoz szeretnék tanácsot adni, amelynél szerintem esetleg el lehet akadni.

- Az 1. szinten, a körben, nyugatra van egy zárt ajtó. Ezzel ne foglalkozz, csak a 2. szint alaposabb felderítése után fogod tudni kinyitni.

- A 2. szinten a kétfejű ogre-ot akkor fogod tudni megölni, ha már majdnem az egész szintet bejártad. Délre, az útvesztőben van egy kapcsoló a falon: ez kinyit egy délre vezető folyosót, amely a továbbjutás kulcsa. Lesz egy „kérdező-hely", a választ itt néhány próbálkozásból ki lehet találni. Egy csokor tipp; SHIELD 1. szintű, CURE WOUNDS min. 4 hp-t gyógyít, ERŐ 2 pontot ad. Ilyen még lesz később is, két helyen.

- 3. szint - ahhoz, hogy a láthatatlan szörnyeket ki tudjuk irtani, először lefelé kell menni. Minden kapcsoló az északi szekcióban egy-egy oszlopot távolít el, de csak bizonyos időre! Egy helyen, ahol gyorsnak kell lennünk, csak egy megoldás van: a kapcsoló megnyomása után kiteleportálunk a nyugati folyosót elzáró oszlophoz. A négy kútnál meg kell töltenünk egy-egy tömlőt, és a délnyugati szekcióban egy-egy polcra tenni. A 3. szinten egy erőfal állja utunkat. Elő a 15. szintű DISPEL MAGIC scrollt!

- A piros dungeonban a hónapokat balról jobbra kell számolni, és az ennek megfelelő négy koponyát levenni ahhoz, hogy a folyosó vége kinyíljon. Érdemes a kapott információkat (OAKRAVEN koporsója miből volt) felírni, mert a program rá fog kérdezni! Darkness-szek (ellenszer: LIGHT) és illúziófalak jelenthetnek minimális problémát. A kék dungeonban, ha valaki nem tudja kiszámolni, 40 napig tartott a Black War. Ha valahol zsákutcába jutunk, mindig kutassunk kapcsolók után. A szörnyet az anti-magicben nehéz leverni, de nem lehetetlen. Körbe-körbe kell körülötte ugrálni (ujjunk a balra fordul és jobbra megy gombokon), és úgy ütni (egérkurzor a harcos fején).



- A sárkány megidézését tartottam az első igazán nehéz feladatnak, mert nem találtam meg az összes kapcsolót, amely az északkeleti szekcióban van (mind a három szobában egy-egy), és a keleti folyosót nyitja. Az így szerzett REMOVE GLYPH-fel mehetünk tovább nyugaton. A kapcsolót JÓNÉHÁNYSZOR meg kell nyomnunk, mindig egy újabb járat nyílik.

- Kis lazítás következik a hajdani négy hős sírjánál: az összes maradék varázskönyv beszerzése és néhány egyéb varázstárgy, semmi szörny.

- Új falset, már a 3. lemezen vagyunk. A négy ORB OF PLANES négy lépcsőt nyit a mélybe. Ezek sorban a MEDUSA, a POSSESSOR, a RAM DEMON és a WATER LORD birodalmába vezetnek.

- MEDUSA: Ne szálljunk vele harcba, amíg nincs meg a tükörpajzs - semmilyen varázslat nem hat rá, a tükörpajzs jobb kézből használva viszont egyből megöli. Ehhez a három tükör kulcsot kell megszerezni. Egy északon van, egy illúziófal mögött, egy keleten, masszív kapcsolgatással szerezhető meg, egy északnyugaton. Itt van egy szoba, amelynek déli csücskében van egy észrevehetetlen kapcsoló - tapizzunk meg minden falat, majd csak rábukkanunk. Különben nem lehet a kulcsot felszedni.

- POSSESSOR: A bejárat kinyitásához három korona kell. Ha már sehogy sem tudunk továbbjutni, keresgéljük a szinte észrevehetetlen kapcsolókat (clickelgetés mindenhol a falra). A végső harcra nem árt GUARDIAN talizmánokkal felkészülni - tömegével lehet őket a másik három dungeonban találni.

- RAM DEMON: Semmi ész, csak kapcsolgatás. A megfejtéshez az kell, hogy megtaláljuk az irdatlan mennyiségű rejtett kapcsolót.

- WATER LORD: Ide fel kell készülnünk néhány vízlélegzést adó tárggyal (HELM OF TRITON, RING/POTION OF WATER BREATHING). Ilyeneket itt is lehet találni, tehát ne essünk kétségbe, ha egy karakterünk csak POTION-okkal vegetál. Három gyöngyöt kell beraknunk három kagylóba (illúziófalak!).

- A négy főmufti lenyomása után kinyithatjuk a négy ajtót a kosfej-falas szinten. Középen minden kapcsolót megtaposva, továbbteleportálunk. Ugorjunk be a halálfejes kapuba, és máris az utolsó előtti szinten vagyunk.

- A négy ajtót nemcsak kinyitni kell, hanem be is kell csukni ahhoz, hogy a rubinkulcsokat őrző halálharcosok előjöjjenek. Ügyes ellenszerük (153 hp-s sebzéssel) a DOOM HAMMER. Ezután következik a végső harc, tehát mielőtt lemennénk a lépcsőn, nem árt felkészülni. A harcos vegye kezébe a VORTEXet, a pap a FORCEHAMMERT, a varázsló a SOULFREEZERT, a druida a PROTECTORT (a jobb kezébe!). Ugye, megvan mind? Akkor lefelé...

- Estoroth lenyomása így már egyszerű: Gyors körbeugrálással püföljük meg a karddal meg a kalapáccsal. A tárgyaink kezdenek feltöltődni. Egy MAGIC SHIELD a PROTECTORtól, a SOULFREEZERrel pedig fagyasszuk le a fickót. További, rizikómentes püfölés, aztán a jobb gombbal clickeljünk a harcosra, majd a papra. Hova repítettük Estorothot, nem tudom, de nem is érdekes. És következik messze a legjobb END-SEQUENCE, amellyel RPG valaha dicsekedhetett...

Mike Murphy

Csevegő

Áve mindenkinek! Nagyon megmelengette a szívem az a néhány olvasói levél, amelyekben arról írtatok, hogy nagyon élvezitek a Csevegőt. Ezért is bátorkodtam egy kissé kibővíteni a rovatot, a kézirat több mint 13.000 karakterből állt (aki nem hiszi, számoljon utána). Remélem a mostanit is hasonló örömmel olvassátok majd. Nos lássuk!

Az állandó C64-Amiga párharc ebben a számban az Amiga teljes K.O.-jával végződött. A 64-es programáramlás az eddiginél is gyérebb volt, és az anyagok pedig kritikán aluliak. Hogy mégse maradjanak a 64-esek info nélkül, kénytelenek voltunk még a zsenge anyagokat is leközölni a Tallózóban. Reménykedünk mi is, hogy a következő szám kissé helyrebillenti a mérleg nyelvét. Ezer bocs, de tényleg nem a mi hibánk...

Nagyon tanulságos volt olvasnom azt a rengeteg különböző hangvételű és színvonalú levelet, amivel megörvendeztettek a múlt hónapban. A levelek tanúsága szerint igen széles skálán mozog olvasótáborunk életkora, szellemi „karbantartottsága", véleménye az újsággal kapcsolatban, stb. Mindezek példázatául álljon itt néhány sor a gyöngyszemekből.

Első idézet: „Tök penge az újságotok! Yaa!!! A Csevegőben olvastam, hogy elmarad a stábfotó... Én találtam egyet az 1992/2-es számban! OK, ez hülye vicc volt. (HÁT TÉNYLEG) Sajnos lerohadt a joyom, mind a kettő, vagyis az egyiket eddig sem tudtam használni, mert megpróbáltam megcsinálni. Azóta van beragadva a fire. A másik meg most kezdte el a rendhagyó morzézást. (ÉS EZ KIT ÉRDEKEL?) Képzeld, van egy óriási hírem, hogy megcsinálják Plusira (PLUS4) a Sim City-t (MARHA JÓ, MÁR CSAK EZ HIÁNYZOTT). Kérdésem: mi a különbség az Amiga 500 és a Plus4 között? (ALIG EGY HANGYÁNYI. KÁBÉ NÉGYEZER PARSZEK). Én az 1800-as előfizető vagyok. És te? A 007-es? (BRUHAHA!) Azt hiszem, hogy ízelítőül ennyi is elég az 1800-as jelű olvasó szellemi nyomorából. Kérek mindenkit, hogy ne írja meg nekünk, ha a gépére esetleg kiborult a mentatea, vagy ha a tengerimalac megrágta a Test Drive II lemezét, ugyanis ezek a témák nem nagyon érdekelnek bennünket. Ilyen jellegű panaszaitokkal próbálkozzatok talán a lelki segélyszolgálatnál (Telefon: 122-9600), vagy bombázzatok a jó öreg CoVBoyt. Bár szerintem ő sem áhítozik utánuk. Evezzünk inkább szelídebb vizekre...

Kovács Gergely Budapestről azt írja: „Szevasztok! Nagyon tetszik az újság, az összes szám megvan, az új fedélgrafika csúcs, meg úgy az egész újság. De azért egyet hiányolok. Nagyon örülnék én és a haverjaim is, meg gondolom mindenki, aki veszi az újságot, ha lenne poszter és néha matricák is jól jönnének. Temi is rajzolhatná a posztert, de ne csak görcs mutánsokat, meg sárkányokat, hanem harcosokat, repülőket és a játékokról is pingálhatna képeket." Temi felé továbbítottam a kritikát, mire annyira megsértődött, hogy már nem is rajzol több fedélgrafikát (egyenlőre). A matrica és a poszter nagyon jó ötlet, nekünk is eszünkbe jutott, csak hát... Money, money, money!

A következő idézet sem pite (Ny. Attila/Békéscsaba). A magyar helyesírást tanulók most forduljanak el! „Szerinted meddig él még az Amiga? Vagy talán már kiis ment a divatból? Mond hogylehet valaki olyan újságíró mint ti? Ti mitcsináltok a szerkesztőségben? Írtok vagy egésznap játszatok? Az értékelés megnyilvánítás nem nagyon tetszik lehetett volna valami tényleg humorosat berakni pl. a legrosszabnak egy szemétkupac, a következőnek egy lerágott almacsutka, utánna egy lyukas zokni vagy más pl. egy csabzott madárijesztő mintha azt akarná mondani, hogy inkább kerüld el." Huh, ez az utolsó mondat elég hosszúra sikerült. Azt hiszem a levélhez nem kell kommentár. Néha kissé elkeserít, ha arra gondolok, hogy hányan vannak olyanok, akik ilyen vagy még helytelenebbül megírt levelekkel bombáznak (tisztelet a kivételnek!). Hol lehet a gond? Csak nem a nyelvtanításban?

Apropó iskola! Legnagyobb meglepetésemre egy abszolút magyarsággal, a legapróbb helyesírási hiba nélküli levél jutott a kezembe. Mi a szösz? Csak nem egy magyar tanár írta - gondoltam. Nem sokat tévedtem, ugyanis a levelet egy budapesti iskolaigazgatótól kaptam! A nevét nem kívánta, hogy nyomtatásban megjelenjen („...végezetül megkérlek, hogyha a levelemből netán átveszel valamit a Csevegőbe, ne említsd meg a nevemet, mert nyílván van egy-két számítógépben menő egykori tanítványom, akik csodálkoznának, hogy a diri játszik, pedig nekem ez a szellemi karbantartásom..."), tehát csak egyszerűen Uncle Vic-nek szólítom (engedelmével). Röviden idézném a három oldalas (gépelt!) levélből: „...Én azokhoz csalakozom, akik jónak tartják a lapot, még akkor is, ha vannak bizonyos fenntartásaim (ezekről később). A lap erényei a következők: ízléses a kiadása, igyekszik minél többet adni, megbízható a megjelenése, kultúrált a hangneme. Ez utóbbit, mint pedagógus értékeltem, mert egy fiatalok által szerkesztett lap nem feltétlenül útszéli stílussal toborozhat olvasókat. A lap a jó szakmai tartalom mellett nevelhet is. ... Az amatőr-profi kérdéshez csak annyit fűznék hozzá, hogy a tagok annyiban amatőrök, amennyiben nem főállásban dolgoznak a lapnál. ... A munkátok viszont nagyon megközelíti (többnyire eléri) a profi szintet. Úgy látom az angollal elég jól álltok, de a német programok némi nehézséget okoznak, pl. Oil Imperium (VALÓ IGAZ. ITT JELENTŐS MELLÉFORDÍTÁSOK VOLTAK. ZOLEE). ... Sokszor olvastam reagálást az Amiga-C64 vitára, nevezetesen azt vetették a szemetekre, hogy a lap „elamigásodik", mire azt válaszoltátok, hogy általában több Amiga-játék jelenik meg. Jó. Vegyük a forrást inputnak, az igényeket outputnak (MOST JÖN EGY KIS DIRI-DUMA. BOCSÁNAT! ZOLEE). Nem vitatom, hogy az input elsődleges az outputtal szemben, azaz csak olyanról tudtok ismertetőt írni, ami hozzáférhető. Azonban az output védelmében kérdem: van-e ismeretetek arról, hogy az olvasók hány százaléka rendelkezik Amigával és hányan C64-el? Tudom, hogy a C64 túlélte önmagát és az Amiga is avulóban van, hiszen egyre több az IBM program. (Elnézést, hogy laikusként szólok bele a vitába, Amigán még nem játszottam, nem ismerem, csak az árát, ami a tartozékokkal együtt kb. féléves nyugdíjamat emésztené fel. Adalék Murphyhez: ne végy számítógépet, mert úgyis elavul.) Miután nem a lap gyártja a programokat, így bár pusztába kiáltott szó, mégis elmondom: az amigásodás az elitebb rétegévé teszi a lapot, ami nem lehet cél, hiszen az eladott példányok tartják fenn. A cikkek jelentős része leírás, ami jó alapot biztosít a játék megismeréséhez. Azt hiszem, hogy a minőség és a mennyiség arányát jól választotta meg a Szerkesztőség..." Azt hiszem, hogy ez az idézet is hűen bizonyítja, hogy milyen széles azoknak a köre, akik előszeretettel lapozgatják az 576-ot. Köszönöm a kritikus véleményeket, Herr Direktor, remélem a lap továbbra is megnyeri majd tetszését.

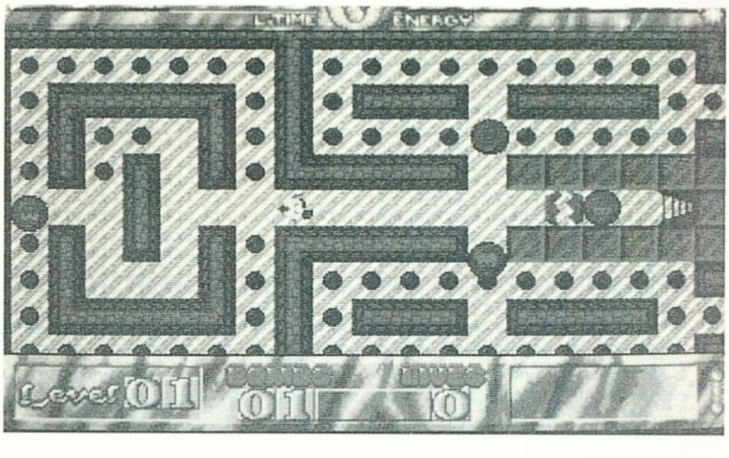
Ha már eddig olyan értékelős hangulatúvá alakult a mostani Csevegő, akkor belefér még egy rövid vélemény (Martos Zsolt/ Budapest): „A tartalom jó, a kivitel jó, csak a humorotok tűnik erőltetettnek. A CoV-nál oké, belőle dől az ökörség, ami persze egyáltalán nem baj. Nálatok ez nem tűnik olyan természetesnek. Ebből most nehogy azt szűrjétek le, hogy nem kell a humor a lapba! De ne is arra gondojatok a lap készítése közben, hogy most már mégiscsak kéne egy kis humor. A jó poénok jönnek maguktól is. Na már írtam vagy tíz sort erről az ökörségről, pedig egyáltalán nem ez a lényeges. Ettől függetlenül még lehet jó a lapotok (az is!). Elég (túl) sok az Amiga leírás, de ha már ezeknek a számát nem csökkentitek, akkor legalább az olyan programoknál, amelyek 64-re és Amigára is megjelentek, a 64-es változatról közöljetek fotót! Ha az Amiga grafikákat látom, csak csöpög a nyálam, de ha a 64-est, akkor már lesz valami reális elképzelésem arról, hogy milyen a játék grafikája..." OK, a humor tényleg nem a mi kenyerünk, de azért túlságosan nem is szeretnénk besavanyodni. CoVBoy utolérhetetlen, de hát ezt le is szögeztem az első Csevegőben, hogy nem vagyunk versenytársak (ő annyira elvarázsolt, hogy behozhatatlan az előnye).

Újabb kívánság egy kisebbfajta fantasy-közösségtől: „Nem lehetne-e folytatni a C-Mániában abbahagyott Fantasy-Rovatot az 576-ban? Szerintünk meg lehetne próbálni egyet leközölni, ezek után várni a Csevegőbe érkező reagálásokat. Ha túl sok negatív levél jön, akkor természetesen nem érdemes folytatni. Tudjuk, hogy az 576-ban kevesebb a hely, mint a CM-ben, de legalább 1-2 lap erejéig meg lehetne próbálni. Például reset Tallózó (NA AZT MÁR AZÉRT NEM! A TALLÓZÓ SOKAK IGÉNYÉT ELÉGÍTI KI, NEM ENGEDEM MEG NYÍRBÁLNI! ZOLEE). Kérünk titeket, hogy fontoljátok meg a dolgot, aláírás: H.E., K.A.Gy., G.J., L.A., L.Z., S.J." A kérést fontolóra vettük, még folynak a tárgyalások az illetékessel, Mike Murphyvel. A szerzőhöz közel álló körök információi szerint a kilátások kedvezőek.

Azt hiszem, hogy a mostani óriásivá duzzadt, olvasói levelekből összeollózott Csevegő lassan véget ér, ugyanis nem szeretném elvenni más rovatok elől az értékes helyet. Remélem, hogy mindenki talált benne ízlésének, temperamentumának megfelelő pletykát vagy véleményt. Ha valakivel nem értetek egyet, írjatok! De nem haragszom meg akkor sem, ha bármilyen tippetek, ötletetek van régi-új-ismert-ismeretlen programokkal kapcsolatban. Bombázzatok nyugodtan leveleitekkel, majd jelzem, ha már dugig vagyok. See you next time! **Zolee**

Exkluzív

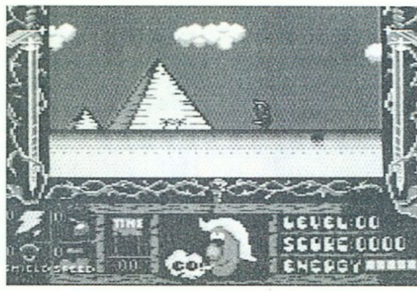
Jó, jó tudom. Már el is felejtettétek, hogy volt valaha ilyen rovatunk is. Pedig elég nagy sikerrel mutatkozott be anno, csak aztán nagyon elapadtak a magyar újdonság-források. Most – két hónap szünet után – végre újból megemberelték magukat a magyar skacok, és jónéhány bíztatónak ígérkező programkezdeményt juttattak el szerkesztőségünkbe. A legjavából válogattam, íme:



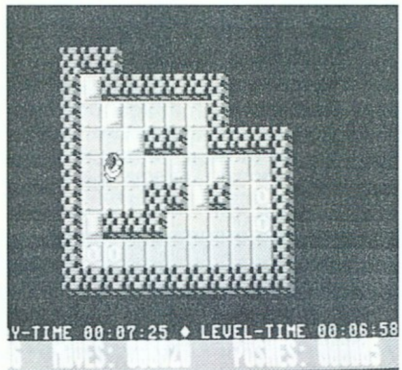
HONKY HUN

„Tisztelt Szerkesztőség! Megtetszett az Amigán levő 'The Viking Child' nevű játék, de mivel csak Amigás verzió létezik, úgy döntöttünk, hogy megpróbáljuk megírni a C64-es változatot. Egyenlőre elküldjük a preview-t, és szeretnénk tanácsot kérni az Exkluzív rovaton keresztül, hogy befejezzük-e. A grafikát Tóth András rajzolta, a kódolás pedig Baneth András műve." Nos, a kis demót elnézve, nagyon aranyos lesz az átirat, viszont egyvalamit tanácsolnék: a név nem szerencsés. Tudjátok, az az idétlen copyright-dolog. Sajnos a név (Viking Child) ugyanúgy védett, mint maga a program. A game megírását nem kell természetesen felfüggeszteni, csak a történetet, a háttereket és a kis figurát kell egy kicsit átpofozni. A mászkálós játékokra ma még elég nagy a kereslet, nem úgy mint a logikaiakra. Érdemes az átalakítással egy kicsit bíbelődni, mivel az előzetes nagyon ígéretes! Csak így tovább!

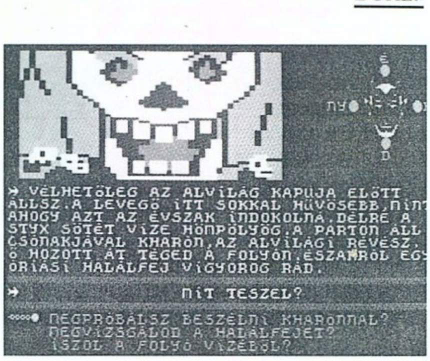
Egészen más stílust célzott meg Bagin Norbert (Blue Angels Adventure Software). Ő inkább a kalandjátékokra specializálta magát, nem is kis sikerrel. Egész pofásra sikeredett rövidke demója, a Pokol Angyala. Stílusát tekintve leginkább a Livingstone könyvekhez hasonlít majd ('Mit teszel? a, b, c választás). Rövidke kerettörténete a következő: egy kicsiny hegyvidéki falucska az istentiszteletről hazafelé tartó lakóit 'meglátogatja" a Pokol Angyala. Megfenyegeti a kővé dermedt parasztokat, majd hogy hatalmát bizonyítsa és alázatot ébresszen alattvalóiban, magával ragadja a falu lelkészét. Természetesen egy, csak egy legény van talpon a vidéken; azaz Te. Feladatod, hogy kiszabadítsd a lelkészt és megöld a Pokol Angyalát. Nem nagy sztori, de kit érdekel. Fő az, hogy a játék magyar nyelvű, és elég jól megrajzolt grafikával készült.



THE VIKING CHILD



BOXES



A POKOL ANGYALA

Ismét stílust váltunk. Következik egy logikai játék, méghozzá nem is rossz. A neve Boxes, beküldője Gál Zoltán Nyíregyházáról (alias Goa Gfx). A game a tologatós játékok körébe tartozik. 100 pályát tartalmazott a preview, de 31 után elfogyott a szuflám. Sajnos fekete-fehér képernyőn nem játszható, mivel eléggé egyformák a színek a játéktéren, de színesben még élvezhető. Mindenki ízlése szerint alkosson véleményt a fotó alapján. Nekem azért tetszett (márcsak azért is, mert magyar).

Hogy az Amiga rajongók se orroljanak meg rám, nekik is bemutatok egy kis csemegét. A neve HONKY DORY HUN, beküldője és egyben programozója, rajzolója, zeneszerzője Bujtás Attila Balassagyarmatról. Nekem még jó öreg REDS-es korszakomból ismerős a név, de akkoriban még 64-esen nyomta az ipart a kolléga. Mostanra elég jól kinőtte magát, már Amigán is egész jól teszvesz. A játéka talán leginkább PAC-MAN apóhoz hasonlít, apró változtatásokkal. A töltő zene nagyon tetszett (digi), a főzene már nem annyira fülbemászó, de élvezhető. A grafika funkcionális, de talán nem is kell jobb egy ilyen anyaghoz. Első játéknak egész jó. Tényleg.

Utolsónak hagytam egy, az Exkluzívban eddig nem szerepelt stílus képviselőjét. A neve Dragon Hunter, programozója Tompai Ferenc (alias Yamael/Cream), fajtája szerint akciójáték. Hogyan kell futnunk egy ellenfelekkel teli pályán, majd a végén egy főszörnyet kell kis űrhajónkkal elpusztítanunk. Nem nagy durranás, sőt inkább csak egy kis pukkanás a játék; tucattermék. A grafika nem túl változatos, viszont a főszörny egész izgalmas.

Zolee

A húsvéti előfizetési akció nyerteseit a következő számunkban ismertetjük!